ANCHE IN ITALIA LA RIVISTA PIÙ VENDUTA NEGLI USA

INDIPENDENTE, IMPARZIALE, SENZA RIVALI

PSM ITALIA

100 % indipendente

il Mensile per PlayStation

REGALO MITICO
L'adesivo del PSM Team!



BLASTO È QUI!

Il nuovo massiccio Platform 3-D

TRUCCHI E STRATEGIE:

- Resident Evil 2
- Castelvania
- Bushido Blade
- Diablo

TOP 10:

I PIÙ FUORI DI TESTA

Anteprime:

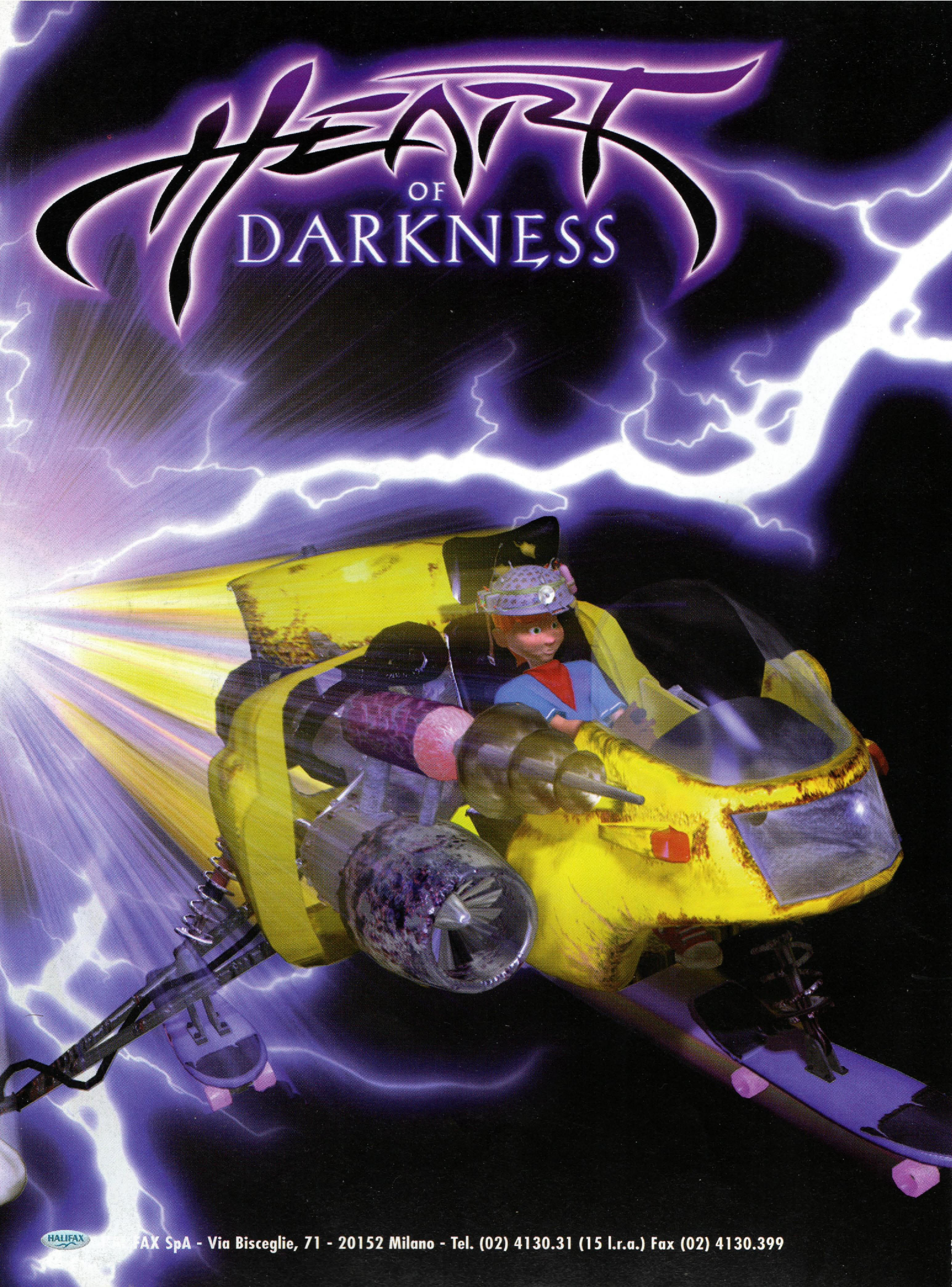
- Tekken 3
- Mortal Kombat 4
- Vigilante 8

E altri ancora ...

giugno '98 N. 3 L. 7900 PLAY PRESS PUBLISHING

9 771126 490006 80003>

SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA


HEART
OF
DARKNESS
HALIFAX
FAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

**Heart of Darkness un mondo spaventoso si nasconde nel Cuore delle Tenebre.
Vi regna il Padrone, con una potenza sconfinata, pari solo alla sua crudeltà.
A capo d'un esercito di demoni affamati, insegue il giovane Andy, che è venuto a liberare il suo cane Whisky. Solo tu puoi aiutarlo ad affrontare quest'incubo! Sorprese mozzafiato, mostri ripugnanti dall'astuzia feroce, personaggi pieni d'ironia...
E' Heart of Darkness, candidato ad essere il miglior plattform di sempre.**

- **Scenari sbalorditivi traboccanti di meccanismi sottili e di trappole ingegnose**
- **176 quadri e oltre 30 minuti di sequenze cinematografiche**
- **Ideato dai creatori di Another World e Flashback**
- **Musica di Bruce Broughton, interpretata da un'orchestra sinfonica.**













© 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES - All rights reserved. "PS" and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.infogrames.com

PlayStation

PC CD

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

È il momento della mia sezione favorita– Dove nascono le nuove grandi idee!

START

Sapete, sono sempre felicissimo quando scrivo questa sezione. Primo, perché è l'ultima cosa che faccio prima che la rivista esca. Okay, questa non è una buona ragione, ma confezionare una rivista come PSM è davvero duro! Secondo (e ovviamente è la vera ragione per cui adoro questa rubrica), mi piace condividere con voi lettori le folli idee che mi rimbalzano nel cervello. Sia che si parli di mode passeggere o di questioni più complesse, adoro esprimermi in questo spazio e sentire il vostro parere.

In ogni caso questo mese non ho nessuna novità, né argomenti particolari da proporvi, così ho deciso di fare il punto sulla nostra bella rivista. Anche se sono usciti finora solo due numeri, spero che abbiate notato il tentativo di proporvi ogni volta qualcosa di nuovo. Siamo convinti che il modo migliore per "crescere" sia non essere mai completamente soddisfatti del risultato ottenuto. Per questo non vogliamo sederci sugli allori, ma rimboccarci le maniche e fondere il cervello alla ricerca di nuove idee. In questo numero abbiamo aggiunto una nuova interessante rubrica: Checkpoint. Il suo compito sarà quello di tenervi informati sulle date d'uscita dei giochi in Italia e in USA. Il prossimo mese abbiamo già in serbo una succulenta sorpresona per tutti i nostri lettori più affezionati... aspettate e saprete! L'obiettivo è cercare di dare sempre il massimo, così da continuare a far crescere la rivista fino a farla diventare com'è nei vostri e nei nostri sogni. Per questo, non dimenticate di dirci il vostro parere, se ci darete delle nuove idee state certi che le terremo in seria considerazione. Quindi armatevi di carta e penna (o computer e Internet) e spediteci i vostri suggerimenti per farci sapere cosa ne pensate delle rubriche esistenti. Faremo tesoro di tutto!

ALESSANDRO FERRI

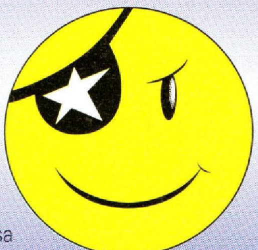


Questo mese abbiamo una super anteprima di Blasto, il nuovo Platform 3D della Sony.

"NON POSSIAMO SMETTERE DI TIRARE FUORI NUOVE IDEE, E SE CE NE SUGGERITE QUALCUNA, STATE CERTI CHE LA USEREMO."

PSM È INDIPENDENTE AL 100%

Allora, qual è la migliore rivista per voi? Quella **ufficiale** o quella **non ufficiale**? E' facile. Volete **servizi imparziali** e **indipendenti**? Volete leggere solo **la verità**? Potete avere questo solo con una rivista **non ufficiale**. Quelle **ufficiali** devono rispondere alle Corporazioni che le sponsorizzano e quali interessi pensate che difendano?



PSM è una nostra creazione e di nessun altro. Nessuno deve approvare i nostri scritti prima della stampa e nessuno può dirci cosa è vero e cosa è falso. Noi scriviamo quello che ci pare e facciamo le copertine come vogliamo.

E questo è il tipo di servizio **onesto** e spontaneo che potete trovare solo in una rivista **non ufficiale**. Sappiamo che i nostri lettori hanno la precedenza e non li tradiremo **MAI.**

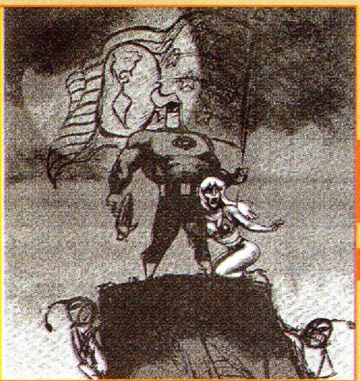
Questo è il nostro impegno con voi, appassionati duri di **PlayStation**: sappiamo che non meritate di meno.

LA COPERTINA DEL MESE

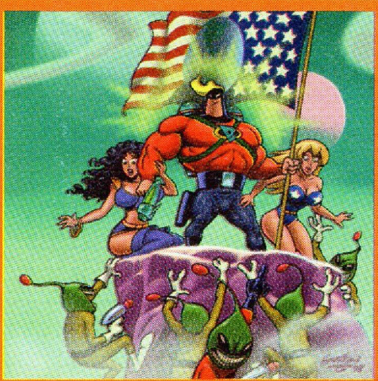
In ogni numero abbiniamo il miglior gioco del mese con uno degli illustratori più promettenti del momento per creare la copertina di PSM. Siamo molti fieri di dare vita a piccole opere d'arte per presentare, nel miglior modo possibile, il nostro giornale. Questo mese siamo stati contenti di lavorare con Bennett Harrison, il geniale creatore di Blasto! Chi avrebbe potuto disegnarlo meglio di lui? Bennett ha un passato nei cartoni animati e nella creazione di personaggi; ora che è considerato il guru della Sony si è preso parecchie rivincite. Siamo curiosi di vedere cosa farà la prossima volta (forse i personaggi di Blasto 2?).



Bennett inizialmente ci ha spedito molti bozzetti, ciascuno raffigurante Blasto in azione su diversi scenari. Erano tutti molto belli e divertenti, però mancava qualcosa...



...non si può dedicare una copertina a Blasto senza una delle sue Pupe! Questa bozzetto è molto più in linea con quello che pensavamo. Mancano solo gli alieni e lo scenario è pronto...



...ecco un'immagine che enfatizza ciò per cui è nato Blasto – far fuori i nemici, salvare donzelle e divertirsi nel farlo! Per stare tranquilli ci abbiamo messo anche un'altra pupa!

PSM ITALIA
100% indipendente · Il Mensile per PlayStation

Il Mensile per PlayStation ■ Giugno 1998, numero 3
Pubblicazione mensile della PLAY PRESS PUBLISHING srl

CREDITI ITALIA

Mario Ferri Presidente
Alessandro Ferri Direttore Responsabile
Luca Carta Coordinamento Redazionale, Ufficio Stampa
Carlo Chericoni Consulenza Editoriale
Marco Rufoloni Traduzione e Adattamento
Giorgio Meo Impaginazione e Grafica
Francesco Fondi Corrispondente Estero
Alessandra Borsini Diffusione
Andrea Gorello Abbonamenti

CREDITI USA

Chris Tyberious Slate Editor-In-Chief
Charles Frohman Managing Editor
Stephen Frost Editor, Reviews & Previews
Noah Massey Editor, Codes & Strategies, Features
Blake Fischer Editor, News
Eugene Wang Art Director
Gary Liew Graphic Designer

Fotografie e Contributi Artistici
Aaron Lauer, Gerrard Serrano, Robert DeJesus, Marcos Sorensen

Illustrazione di Copertina
Bennett Harrison

Pubblicità
Union Media Srl - Telefono 06/3203483/3203608 - Fax 06/3203673

Si ringrazia:
Patricia Neuray - Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Luca Gorello per la consulenza tecnica e il contributo artistico
Halifax S.p.A. (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla), **BMG Interactive** (Rosy di Bernardo), **Sony** (Tiziana Pescosolido), **Medium** (Beatrice Giannini), **CD Verte** (Sylvie Barret), **Ubi Soft** (Barbara Fruschi), **Promosystem** (Stefania Tuscano), **C.T.O.** (Silvia Voltan)

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma: col numero 154/98 del 7/4/98. ISSN 1126-490X. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma. Copyright © 1998 Imagine Media, Inc. Il materiale tradotto e riprodotto in questo numero è tratto dall'edizione americana di PSM 100% Indipendent Play Station Magazine, di proprietà © 1998 della Imagine Media Inc., 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005, USA. Tutti i diritti sono riservati, sia in Inglese che in Italiano. Pubblicato su autorizzazione di Imagine Media Inc. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Imagine Media, Inc., è espressamente vietata. Imagine Publishing Inc. non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno di PSM.
Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case. Il Mensile per PlayStation è una rivista indipendente non connessa a Sony.

Edizione italiana:
© 1998 Play Press Publishing srl



IL TEAM DI PSM:



Chris Slate
Redattore Capo
Ama: Tutti i tipi di giochi
Hobbies: Fumetti, il basket, i film, i cartoni animati, la musica

Stephen Frost
Redattore
Anteprime/Recensioni
Ama: Combattimento, GDR, Corse
Hobbies: Cartoni animati giapponesi, film, fumetti





Noah
Redattore Strategie
Ama: Corse, Simulazioni
Hobbies: Fare il DJ, la musica

Bill Paris
Corrispondente dal Giappone
Ama: Le Battaglie aeree, i Picchiaduro
Hobbies: Film d'azione di Hong Kong





Blake
Redattore Novità
Ama: Corse, Giochi di Combattimento, Tiri al bersaglio
Hobbies: Scrivere sceneggiature, inventare videgiochi, i giochi classici

B. Chibi-Chan
Corrispondente dal Giappone
Ama: Ogni tipo di gioco!
Hobbies: Cos'altro c'è nella vita oltre ai videogiochi?





Charles Frohman
Managing Editor

Che fa: Legge un sacco di roba. Ascolta un sacco di scuse. Fa un sacco di minacce. Sputa semini.
La frase del mese di Charles: "Vorrei tanto avere un cocomero."



Eugene Wang
Direttore Artistico

Che fa: Dirige le arti e accarezza i mouse. Dà fuoco alla cacca.
La frase del mese di Eug: "La cacca... profuma come... la Vittoria!"



Gary Liew
Designer grafico

Che fa: Realizza pagine incredibili per la migliore rivista del mondo dedicata alla PlayStation. Mugola in continuazione roba come: "Dolce vendetta alla cioccolata".
La frase del mese di Gary: "Vorrei essere stato il Re dei Dolci!!!"



Alessandro Ferri
Direttore Editoriale
Ama: Adventure, Corse,
Hobbies: Picchiare duro sulla batteria e sui videogiochi

Luca Carta
Coordinamento Redazionale
Ama: GDR, "FIFA '98", Corse
Hobbies: Fumetti, Film Horror/Splatter, Musica





Carlo Chericoni
Editor tecnico

Che fa: Legge, corregge, s'informa e finisce sempre con un esaurimento nervoso
La frase del mese di Carlo: "Allora! Ti vuoi decidere a uscire dal bagno!!!"



Marco Rufoloni
Traduttore

Che fa: Incenerisce pagine di PSM
La frase del mese di Marco: " Ma non finiscono mai?"



Giorgio Meo
Grafico

Che fa: Frequenta interessantissimi corsi di astronomia.
La frase del mese di Giorgio: "Guarda la cometa Guinnes!"

PSM ITALIA
100% indipendente
Il Mensile per PlayStation

Numero 3
Giugno 1998

PLAY PRESS PUBLISHING

Resident Evil 2
Tutto Quello che Volete Sapere Parte Seconda



pg. 57

Questo mese cerchiamo di portare a conclusione il gioco "B" di Claire e Leon. Con le mosse passo-passo, le mappe complete e la lista di tutti gli oggetti, questa guida vi dirà tutto ciò che c'è da sapere su RE2 e che non abbiamo potuto approfondire il mese scorso!

COPERTINA
Blasto

Blasto è finalmente prossimo all'uscita, così è ora di dedicargli una bella Anteprima. Troverete tutte le curiosità sul nuovo attesissimo gioco della Sony in un articolone di quattro pagine che vi farà assaporare quello che Blasto può davvero offrirvi. Sembra veramente mitico!

pg. 32



Bushido Blade
Tutte le Mosse

pg. 82

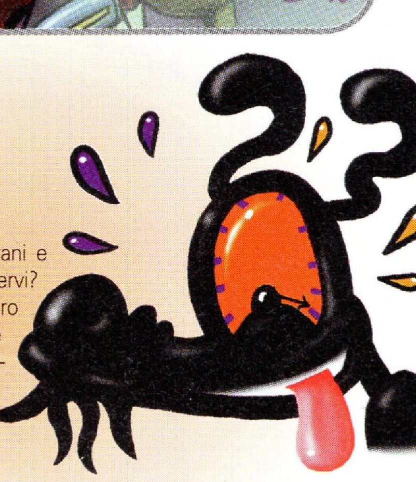
Eccovi tutte le mosse dell'affascinante gioco della Square. Troverete elencate tutte le mosse arma per arma e per ogni posizione di guardia. Con questa guida stupirete i vostri amici facendoli a fettine in modo sempre diverso!!!



Wacky Games!
(Giochi Fuori di Testa)

pg. 50

Siete attratti inesplicabilmente da quei titoli strani e oscuri che emergono dal nulla per sconvolgervi? Provate piacere a schivare la valanga di picchiaduro che soffocano il mercato dei videogiochi? Se è così, allora non potrete fare a meno del nostro articolo sui titoli più folli mai realizzati per la PlayStation. Pronti per le stramberie, gente!





MENU PRINCIPALE

monitor ► PG. 8 ◄
Le ultime news e le informazioni dell'ultimo minuto sulla PlayStation

- Altri GDR all'orizzonte PG. 8
- Novità da Yaroze PG. 10
- Gossip PG. 12
- Checkpoint! La scheda di PSM PG. 14
- Made in Japan PG. 16

recensioni ► PG. 20 ◄
I giochi nuovi di questo mese, testati molto assiduamente da "noi grandi esperti" di PSM

anteprime ► PG. 32 ◄
Le migliori dritte sui giochi più "caldi" in uscita

- Blasto pg. 32
- Tekken 3 pg. 36
- Speed Racer pg. 39
- Batman & Robin pg. 40
- Mortal Kombat 4 pg. 41
- Vigilante 8 pg. 42
- Gran Turismo pg. 44
- Elemental Gearbolt pg. 45
- Punky Skunk pg. 46
- Need for Speed III pg. 47

Attenzione: TBA (To be announced) = data da definire

spaccacodici ► PG. 84 ◄
Tutti gli ultimi codici per voi maniaci

lettere ► PG. 90 ◄
Voi avete le domande, Noi abbiamo le risposte

- Link-Up pg. 90
- Fan Art pg. 93
- L'ultima Sfida! pg. 98
- Marketplace pg. 98

reset ► PG. 97 ◄
Date un'occhiata a cosa vi aspetta nel prossimo numero!

GAME INDEX

Abbiamo un sacco di nuovi giochi da mostrarvi. Se siete appassionati della PlayStation anche la metà di quanto lo siamo noi, allora non avete tempo da perdere! Utilizzate questa lista per andare direttamente al gioco che vi interessa:

Arcade's Greatest Hits 2:
Atari Collection 2 pag. 27
Batman & Robin pag. 40
Beast Wars Transformers pag. 26
Blasto pag. 32
Breath of Fire III pag. 23
Bushido Blade pag. 82
Castelvania pag. 76
Diablo pag. 21/54
Elemental Gearbolt pag. 45
Gex: Enter the Gecko pag. 22
Gran Turismo pag. 44
HotShots Golf pag. 22
Mortal Kombat 4 pag. 41
NCAA March Madness pag. 24
Need for Speed 3 pag. 47
Newman/Haas Racing pag. 24
Powerboat Racing pag. 30
Punky Skunk pag. 46
Rascal pag. 30
Resident Evil 2 pag. 57
Shadow Master pag. 26
Speed Racer pag. 39
Tekken 3 pag. 36
Theme Hospital pag. 25
Vigilante 8 pag. 42
Z Gundam pag. 27



Tip Sleeves

I trucchi migliori sempre a portata di mano

- Game 1: Bushido Blade
- Game 2: Castelvania

L'Adesivo di PSM

Decorate la vostra PlayStation con il mitico marchio della vostra rivista preferita!





Diablo
Le Missioni

► pg. 54 ◄

Se pensate di fare a cornate con il Re demone, dovrete prepararvi ad alcune difficili battaglie. *Diablo* è pieno di numerose sotto-missioni che una volta completate vi faranno guadagnare oggetti magici di grande potere. Eccoci in vostro soccorso con una guida che vi aiuterà a superare alcune delle missioni più complesse.

MONITOR

la vostra fonte completa d'informazioni per tutte le ultime novità sulla playstation e sulla cultura a 32-bit

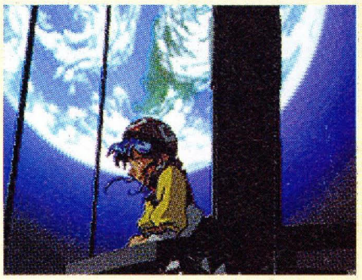
Al giorno d'oggi, queste notizie sono solo a un cilc su Internet. Ma in rete non avete gli articoli accurati di PSM con più dettagli e informazioni extra. Noi scaviamo a fondo per darvi la vera notizia dietro ai titoloni.

GDR Mania nel 1998!

State Pronti per l'Invasione di Giochi di Ruolo

Vi sembrerà strano, ma a un certo punto la Sony decise che distribuire i GDR sul mercato occidentale sarebbe stata una perdita di tempo! Visto l'incredibile successo di critica e di pubblico del mitico *Final Fantasy VII*, le compagnie stanno cominciando a produrre velocemente nuovi GDR per il mercato europeo e americano. Nel 1998 sono stati annunciati almeno 5 nuovi Giochi di Ruolo e altri sono in forse. E non finisce qui... ci sono voci incontrollate su molti altri titoli del genere in fase di sviluppo! Per ora ecco una veloce panoramica dei GDR tradotti in inglese per il 1998.

Lunar: Silver Star Complete - Working Designs



Per qualcuno questo eccellente GDR della GameArts è stata l'unica ragione valida per comprare un Sega CD. La Working Designs ha completamente ridisegnato il gioco per PlayStation. Con un'ottima traduzione e una trama strabiliante, Lunar è sicuramente uno dei titoli più caldi per i fan dei GDR.

***Lunar* è ambientato sulla luna ai tempi in cui era abitata da esseri umani (dev'essere stato un sacco di tempo fa).**

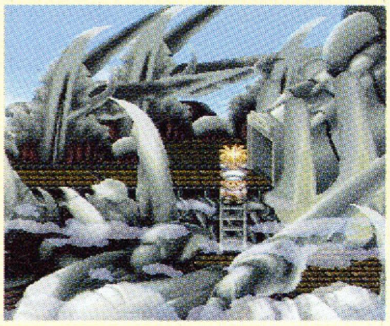
Granstream Saga - THQ

Nel secondo trimestre del 1998, la THQ proporrà sul mercato occidentale questo GDR stile Zelda. *Granstream Saga* è unico per il suo uso di modelli poligonali e il suo orientamento a combattimenti tutti-azione. La THQ punta molto sul look originale del gioco e la sua atmosfera, per farlo distinguere dalla massa di GDR in uscita il prossimo anno.



Tutti i combattimenti in Granstream Saga sono in "in tempo reale" e senza interruzioni nello svolgimento del gioco.

Tales Of Destiny - Namco

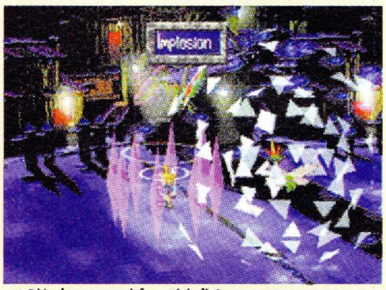


Il GDR più venduto in Giappone verrà adattato dalla Namco per il mercato occidentale. L'uscita è prevista alla fine del terzo trimestre. In questa avventura è possibile seguire più generazioni di eroi attraverso il tempo. Il gioco avrà personaggi e finali diversi a seconda di chi sceglierete di sposare (nel gioco, ovviamente!).

***Tales Of Destiny* offre sviluppi diversi a seconda di come farete sposare i vostri personaggi.**

Saga Frontier - Sony

La Sony ha preso un altro GDR Squaresoft e lo ha adattato traducendolo in inglese. Nonostante non sia spettacolare come il mitico *Final Fantasy VII*, *Saga Frontier* promette molto bene. Un solido intreccio stile Squaresoft e la possibilità di giocare con più personaggi vi garantiscono una longevità massiccia. Potete già trovare questo titolo nei negozi specializzati!



Già da marzo i fanatici di Square possono trovare un altro GDR che soddisferà i loro appetiti.

Suikoden II- Konami



E' già in lavorazione l'atteso seguito del GDR della Konami; *Suikoden II* vedrà la luce verso la fine del 1998. Si sa ben poco del seguito, a parte il fatto che coinvolgerà ancora dozzine di personaggi. Questa nuova versione avrà anche delle nuove e originali modalità di combattimento.

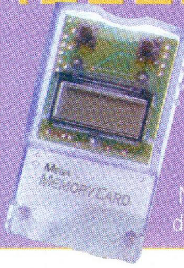
L'originale *Suikoden* è stato un best-seller, quindi l'interesse per un suo seguito è molto alto. Avrà tutta la nostra attenzione.

Titoli Non Confermati

Ci sono anche altri titoli non confermati tra cui *XenoGears, Parasite Eve, Dragon Quest VII*, e l'impressionante *Shadow Tower* della From Software.

Dormite sonni tranquilli, PSM riferirà ogni novità su questi GDR quanto prima possibile. State in campana!

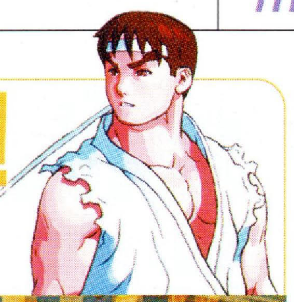
RECENSIONI PERIFERICHE



Mega Memory Card

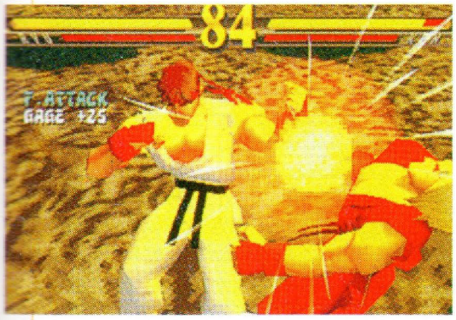
COMPAGNIA: Performance
DATA DI USCITA: Ora
PREZZO: Non disponibile alla data di stampa

Normalmente non recensiamo schede di memoria non ufficiali, ma abbiamo deciso di fare un'eccezione per la scheda multipagina della Performance. Le Memory Card sviluppate da altre società sono notoriamente inaffidabili e di solito consigliamo di evitarle. Come già detto in passato, la Sony è l'unica compagnia che produce Memory Card affidabili e non ha intenzione di fornire le specifiche tecniche ad altre società. Per questa ragione tutte le schede prodotte dalla concorrenza non nascono sul progetto originale, ma su una sua copia a cui spesso manca qualche pezzo. Il risultato è che le schede non entrano nell'apposito slot, non salvano bene o addirittura non salvano affatto. La nuova scheda di memoria Performance è incapsulata in un contenitore di plastica trasparente e ha un display di facile lettura per controllare i salvataggi. Bella, ma funziona? L'abbiamo usata una settimana come Memory Card principale

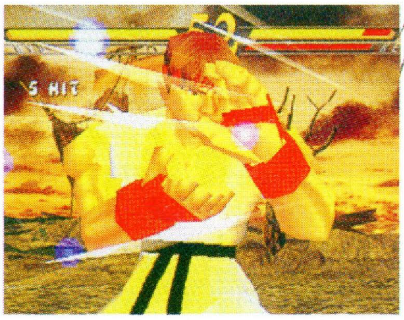


Arriva Street Fighter EX2!

Il picchiaduro 3-D della Capcom fa il suo smagliante ritorno



▲ Ryu colpisce Ken in pieno sulla mascella. Purtroppo per Ken questo è solo l'inizio di una devastante Combo.



▲ E' ora per Ryu di mettersi in posa! La grafica poligonale questa volta sembra essere meno spigolosa.



▲ Blanka scatena il potere della sua super-mossa! Gli effetti sono più spettacolari rispetto all'originale.

Street Fighter EX2 è quasi pronto. Presto potrete giocarci in sala giochi e speriamo (incrociate le dita) sulla PlayStation. Poiché sembra che il gioco sia sviluppato sulla stessa scheda del suo predecessore (System 11), una conversione per PlayStation è certa. Il gioco è ancora in via di sviluppo in Giappone, ma come vedete da queste schermate, sta venendo fuori molto bene. Visto il successone del primo SFEX siamo sicuri che la Capcom distribuirà velocemente il seguito anche in Occidente. Comunque per ora non c'è nulla di certo.

La sola cosa che sappiamo è che Blanka farà il suo grande rientro nella saga di Street Fighter (speriamo che torni anche Honda!), e che sarà introdotta una nuova modalità di controllo. Ovviamente torneranno Ken e Ryu, ed è confermata la anche la partecipazione di Doctrine Dark. Qui siamo tutti fan di Street Fighter, così staremo allerta per darvi quanto prima notizie calde su questa conversione. Tenete d'occhio queste pagine!

NOTE

Ecco notizie interessanti, comunicati stampa e novità dell'ultimo minuto sul mondo della PlayStation:

► La Capcom ha annunciato che in America *Resident Evil 2* ha venduto più di 380.000 copie nel suo primo weekend. Ciò infrange il precedente record di vendite, detenuto da titoli come *Super Mario 64, Tomb Raider II* e *Final Fantasy VII*. La Capcom imputa il suo successo all'incredibile numero di prenotazioni fatte a varie catene di negozi e alla Capcom stessa.

► La Infogrames Europea (creatrice di *NFS: V Rally*) ha acquistato i diritti di utilizzo nei videogiochi dei Looney Tunes. Non abbiamo ancora notizie di giochi in sviluppo con protagonisti Bugs Bunny o Titti.

► La Sony ha annunciato che ha venduto 30 milioni di PlayStation in tutto il mondo. Le cifre sono queste: 8,6 milioni in Europa, 10,65 milioni in Giappone e 10,75 milioni negli Stati Uniti. Vai Sony!

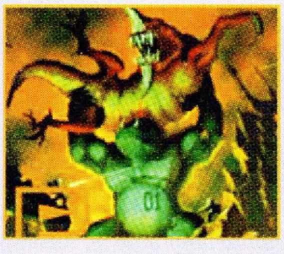
(continua a pag. 10) ►

Arrivano i Giganti

Dall'uovo di Godzilla nasce Kabuto!

La Planet Moon, una società che sviluppa per l'Interplay, si appresta a completare un titolo davvero mostruoso: *Giant*. La struttura del gioco è davvero particolare e si presenta come un mix tra *Command & Conquer* e un film di Godzilla. Tutto ha inizio con un pacifico popolo, chiamato Sea Reapers, che vive sotto la protezione di un gigantesco mostro di nome Kabuto. Improvvisamente Kabuto impazzisce e inizia a distruggere tutto. Se tutto questo non fosse abbastanza, arrivano anche degli alieni chiamati Meccaryn decisi a invadere il pianeta. Sono amici o nemici? Uccideranno Kabuto o lo porteranno indietro al Pianeta X? Chi può dirlo... l'unica cosa certa e che il gioco sarà pieno d'azione e distruzione.

Anche se *Giants* è alle prime fasi di sviluppo, sembra che permetterà di giocare nei panni dei Meccaryn, dei Sea Reapers o nelle squame del gigantesco Kabuto.



▲ **Kabuto esprime il suo scontento per il suo attuale lavoro di guardiano dei Sea Reapers.**

Classifiche PlayStation

Un'occhiata mensile ai giochi per PlayStation più venduti in America

La Classifica EB

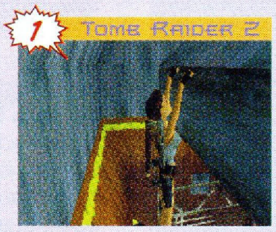


◄ ***E' ufficiale: Resident Evil 2 è il primo vincitore del 1998.***

Le vendite di gennaio della Electronics Boutique non sono state una sorpresa per nessuno. *Resident Evil 2* ha distrutto tutti i concorrenti con una grande campagna pubblicitaria e grazie al folle interesse dei giocatori. Questo gioco rimarrà in classifica per un bel pezzo!

1 ► **Resident Evil 2**
2 ► **WCW Nitro** - Gioco basato sul Wrestling.
3 ► **Final Fantasy Tactics** - La Square vince ancora.
4 ► **Tomb Raider II** - Lara è ancora in vetta.
5 ► **Alundra** - I fan di GDR aumentano.
6 ► **Cool Boarders 2** - Un vero campione d'inverno.
7 ► **NBA Live '98** - Le vendite si mantengono alte.
8 ► **Crash Bandicoot 2** - Crash è ancora in classifica.
9 ► **NFL GameDay '98** -Sembra che inizi il suo declino.
10 ► **Crash Bandicoot** - Wow, due giochi in lista!

La Classifica NDP



◄ ***Tomb Raider 2* si è piazzato al primo posto nel periodo natalizio.**

Ogni mese la NDP, una compagnia di ricerche di mercato, tiene sotto controllo una catena di negozi per vedere quali giochi vendono di più. Non è davvero una sorpresa che Tomb Raider 2 della Eidos regni ancora suprema.

1 ► **Tomb Raider 2**
2 ► **Crash Bandicoot 2** - E' il cavallo vincente della Sony.
3 ► **NBA Live '98** - Ha venduto 1 milione di copie.
4 ► **NFL GameDay '98** - Forte nella stagione del Football.
5 ► **Crash Bandicoot** - I fan apprezzano il nuovo prezzo.
6 ► **Madden NFL '98** - Non in cima, ma va ancora bene.
7 ► **Nascar '98** - Primo tra i giochi di corsa.
8 ► **Final Fantasy VII** - Vende ancora molto.
9 ► **Jet Moto 2** - Forse non così in alto come si sperava.
10 ► **Frogger** - Che ci fa questo gioco in classifica?

per molti dei nostri salvataggi, e sapete... non abbiamo perso un dato. La Mega Memory Card ha tre banchi di memoria che contengono ciascuno otto pagine, con 15 blocchi per ciascuna pagina si ha un totale di 360 blocchi di memoria! Questo significa che giochi come *Tomb Raider 2*, che permettono un solo salvataggio per scheda, possono essere salvati su più pagine di questa unica scheda. Ciò elimina il bisogno di avere più di una Memory Card se vi servono più dei normali 15 blocchi. Se avete tanti giochi e lo spazio per i salvataggi non basta mai, allora la Memory Card della Performance può essere un buon investimento. Noi continuiamo a raccomandarvi di acquistare solo Memory Card ufficiali, ma sembra che finalmente ci sia una scheda multi-pagina che vale il suo prezzo, anche se ci sono voluti circa due anni perche funzionasse a dovere.

VOTO: 6

ULTRA RACER
COMPAGNIA: Interact
DATA DI USCITA: Ora
PREZZO: Non disponibile alla data di stampa

Il numero di controller disponibili per PlayStation è veramente incredibile. Ne sono usciti così tanti che ce n'è quasi uno per ogni gioco. Questa volta vi presentiamo l'Ultra Racer dell'Interact. ***(Continua a pag. 10)***

Novità dalla Yaroze

La vostra fonte d'informazione per tutte le ultime novità sullo Yaroze

Benvenuti nel box di novità e notizie sulla Yaroze. Questo mese andremo fino in Nuova Zelanda per dare un'occhiata esclusiva a una nuova casa di sviluppo, la Sidhe Interactive. PSM ha avuto il piacere di intervistare Mario Wynands, il Direttore/Coordinatore dei progetti, sul prossimo titolo che si apprestano a sviluppare per PlayStation: *Chronicle*. Il gioco è nato su Yaroze prima che la Sidhe abbia ottenuto una licenza ufficiale di sviluppo dalla Sony.

PSM: Quanta gente impiega attualmente la Sidhe Interactive?

Mario: Ci sono tre membri principali, al momento: un coordinatore dei progetti/programmatore (io stesso), un programmatore principale (Tyrone Mc Auley) e un artista grafico (Stuart Middleton). Stiamo cercando due altri grafici e un musicista/tecnico del suono, oltre che un altro programmatore.

PSM: Come vi siete conosciuti?

Mario: Stuart è un mio vecchio amico, siamo compagni di scuola dall'età di 5 anni. Condividiamo l'interesse per i giochi di ruolo di ambientazione fantasy, per i war-games e, logicamente, per i videogiochi. Tyrone e io ci siamo incontrati all'Università. Abbiamo studiato allo stesso corso d'informatica e siamo diventati amici perché avevamo caratteri simili ed entrambi possedevamo un'AMIGA.

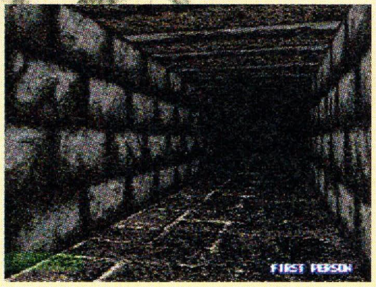
PSM: Dov'è che lei e il suo team avete appreso l'arte della programmazione e del design? L'avete imparata a scuola?

Mario: Ho un diploma in informatica e uno in economia. La combinazione dei due mi ha dato le fondamenta per lo sviluppo di giochi, in aree tecniche quali l'intelligenza artificiale, la grafica computerizzata 3-D, la programmazione object-oriented e altri aspetti quali l'analisi economica e la gestione dei progetti. Ho lavorato come consulente gestionale alla KPMG International e come consulente e programmatore freelance.
Tyrone è diplomato in informatica e ha le mie stesse basi tecniche. Anche lui ha lavorato come programmatore per diverse industrie sviluppando numerosi progetti importanti.
Stuart è diplomato in Arti e ha lavorato come artista grafico. I suoi talenti spaziano nei generi fantasy e horror.
Tutti noi abbiamo accumulato esperienza nello sviluppo di giochi (sia per computer che da tavolo, del tipo GDR) nel corso degli anni.



PSM: Le premesse e la grafica di Chronicle sembrano piuttosto interessanti. Ci puoi dire di più sul gioco?

Mario: Il nostro primo titolo, *Chronicle*, è un'avventura in terza persona che non somiglierà a niente di già visto. Se posso citare una sezione del nostro sito web: *"Chronicle presenterà uno stile estetico diverso dalla norma. Disinteressandoci delle convenzioni dell'ambientazione fantasy, abbiamo cercato di riportare il genere alle sue origini: la mitologia e il folclore. Immaginate un mondo con frammenti di era industriale – pietre, acciaio, vapore, olio – tutto mescolato in un'amalgama di follia, di mistico, di arcaico e di terrificante. Un ambiente freddo e oscuro, attraverso il quale il giocatore guiderà il più sgradevole degli eroi, costretto a combattere per sopravvivere, attraversando numerosi livelli che faranno la gioia dei giocatori. Ricca miscela di fantasy ed horror, Chronicles punta in alto, cercando di sfondare i confini del genere Adventure".*
Non possiamo dire molto dei personaggi attuali e del plot finché non saremo più avanti nella stesura della trama. Anche se nel sito web possono essere trovati degli indizi. Dal punto di vista tecnico, *Chronicle* conterrà un modello fisico di tipo newtoniano, un'intelligenza artificiale di tipo evolutivo, un motore che preveda un entity script potente, un sistema a telecamera dinamica e naturalmente una gran giocabilità.



▲ Di certo ora sembra un po' grezzo, ma basta aspettare...

PSM: Che programmi e tool di sviluppo grafico state utilizzando per Chronicle?

Mario: Usiamo molti strumenti per lo sviluppo. Per i codici PlayStation usiamo Codewarrior. Mentre per la versione PC, Microsoft Visual C++. Sul versante grafico usiamo Fractal Painter, Photoshop, Lightwave e 3D Studio MAX.

PSM: Quando pensate di finire il gioco e pubblicarlo?

Mario: A seconda delle risorse disponibili, speriamo di far uscire il titolo nel terzo trimestre 1999.

Questo conclude la prima parte della nostra intervista. Quelli che sono interessati ad approfondire le attività della Sidhe Interactive possono trovare altre informazioni sul loro sito web. Puntate le vele del vostro browser su www.sidhe.co.nz per scoprire la storia dell'ultima casa di produzione neozelandese per la PlayStation. Non scordate però di tornare qui per leggere la seconda parte dell'intervista, gente!

NOTE

◄ **Continua dalla pagina 9**

► La Sony ha ammesso apertamente che sta importando *Einhander* della Square negli USA. Non c'è alcuna modifica se non degli adattamenti di poco conto. La data di uscita è prevista per il 5 maggio. Speriamo che Sony non si dimentichi dell'Europa!

► La Psygnosis ha lasciato trapelare che *Colony Wars 2* è già in fase di sviluppo. Si sa poco a parte il titolo: *Colony Wars: Vendetta*.

► Su Namco News, *Pac Man: Ghost Zone*, sebbene dato per defunto, è nonostante tutto vivo e scalciante. La Namco conferma che il gioco è ancora in produzione per il 1998, anche se con una squadra di sviluppo diversa.

► L'Activision per portare a termine *Apocalypse* lo ha passato a uno sviluppatore esterno. Una novità è che potrete vestire i panni di Bruce Willis. Non si sa se avrà o meno un partner.

► *Resident Evil 3* è entrato in fase di pre-produzione negli uffici giapponesi della Capcom, dove si è tenuta una mega riunione per fare il punto della situazione. Se avete finito *RE2*, avete già un'idea del luogo dove si svolgerà la terza parte e quali personaggi saranno coinvolti.

► Dana Gould sarà sostituita dall'attore inglese Leslie Phillips nella versione britannica di *Gex2*. Le frasi sono del tutto diverse così da accordarsi al gusto europeo.

► Kaz Hirai della Sony fronteggerà il dirigente peso massimo della Nintendo, Howard Lincoln. Questo rovente faccia a faccia sarà il dibattito d'apertura all'E3 di Atlanta di quest'anno. Data la forte concorrenza delle due compagnie c'è da aspettarsi fuoco e fiamme!

► *Twisted Metal 3* è in sviluppo presso gli studi Sony a San Diego (questa volta non sarà realizzato dalla SingleTrac). Al momento di stampare non è stata comunicata una data di uscita e siamo in attesa di un annuncio ufficiale della Sony.

(Continua da pag. 9)

Questo controller è un incrocio tra i radiocomandi per automobiline elettriche ed i classici volanti disponibili in ogni negozio specializzato. Il mini volante analogico dell'Ultra Racer funziona davvero bene, assolvendo le stesse funzioni di un volante e di un pedale d'accelerazione senza essere così ingombrante. Due pulsanti e un grilletto analogico servono per controllare il freno e l'acceleratore. Il problema principale di questo controller è la terribile disposizione degli altri pulsanti.



Invece di mettere un normale D-pad sopra la rotella (forse la soluzione più ovvia), l'Interact ha optato per sostituirlo con quattro bottoncini posti sotto il volante. Sfortunatamente questo sistema è tutt'altro che intuitivo ed inutile soprattutto quando si deve utilizzare per navigare tra i menu di gioco. Inoltre i pulsanti R1, L1, R2 ed L2 sono sulla faccia della rotella, disposti in modo da risultare assolutamente inutilizzabili.
Meno male che si possono rimappare i pulsanti a proprio piacimento. Per molti giochi questo vi permette di personalizzare il controller, il che lo rende più maneggevole (purtroppo non funzione su *Wipeout XL*). Il problema è che poi bisogna ricordarsi la disposizione dei tasti. Se non ci fossero stati questi problemi di progettazione questo controller avrebbe preso un voto più alto. In conclusione, Ultra Racer costituisce uno strumento facile da usare se prima avrete la pazienza di personalizzarlo un po'.

VOTO: 6



"arbitro cornuto o formazione sbagliata?"

PREMIER MANAGER 98

- MANUALE - VERSIONE IN ITALIANO - GIOCO -

Da oggi inizia la nuova era del calcio manageriale per PlayStation.
Scegli la tua squadra preferita da allenare tra tutte le squadre del campionato italiano di calcio di serie A e B.
Oltre 800 giocatori da scegliere, ognuno con le sue caratteristiche.
A te le scelte, le strategie e gli acquisti.

... ora la squadra è in mano tua.

actua SPORTS SERIES

Distribuzione Divertimento Elettronico VERTE italia®
distributore esclusivo

C.D.VERTE ITALIA S.p.A.

Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

Gremlin INTERACTIVE

PlayStation™

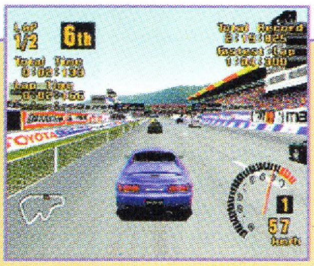
e "PlayStation"™ sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.

GOSSIP

Non vi accontentate degli ultimi titoli; volete le dritte, volete sapere da dentro ciò che sta realmente succedendo alla PlayStation? Beh, non cercate più, PSM ha sempre le orecchie appizzate...

Arriva Gran Turismo



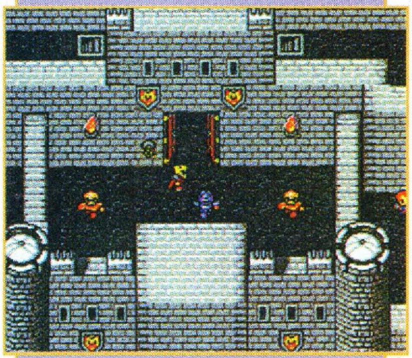


La Sony non ha ancora detto niente su *Gran Turismo 2*, ma sembra che il gioco sia già in lavorazione.

La Polys ha comunicato di essere già al lavoro per realizzare il seguito di *Gran Turismo*. Sebbene il gioco non sia ancora disponibile in Europa e la Sony rifiuti di fare dichiarazioni sulla possibilità di un seguito, la squadra ha già deciso quali saranno le nuove macchine e i nuovi elementi di gioco da aggiungere. Inoltre, i programmatori della Polys stanno lavorando per perfezionare ulteriormente il realismo del gioco. Le stesse fonti ci confermano che il gioco dovrebbe uscire in Giappone verso il prossimo Natale e che non è stata ancora comunicata nessuna data per l'uscita in Europa. Fortunatamente il primo *Gran Turismo* dovrebbe bastarci fino a quel momento!

FFV Tradotto in Inglese?

La Square è al lavoro per portare *Final Fantasy V* su PlayStation. Uscito originariamente per il Super NES, questo bellissimo GDR non è mai stato distribuito in Occidente. Si dice che la Square stia aggiungendo molte sequenze animate e rifacendo il filmato introduttivo. Non sappiamo però ancora con sicurezza se il gioco verrà fatto uscire anche sul mercato occidentale. Alcune nostre fonti ci hanno comunicato che la Square ha paura di confondere con questa uscita i consumatori, vista la grande differenza tecnologica tra FFVII e FFV.

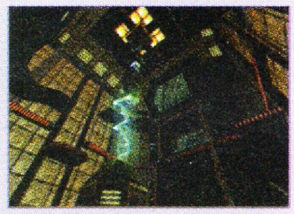


***Final Fantasy V* è veramente un passo indietro rispetto a *Final Fantasy VII*, ma può davvero confondere voi appassionati di GDR? Nooo!!!**

Flux in Sviluppo



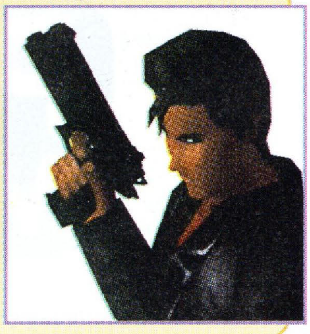
Si dice che la Eight Cylinder, formata da ex-impiegati della Pulse, sia in trattative con la Psygnosis per portare *Flux*, il suo gioco 3-D, sulla PlayStation. All'ultimo momento sembra però che le trattative si siano interrotte nonostante le promesse fatte dalla Psygnosis. Questo mette in pericolo l'intero progetto della Eight Cylinder. Sono in corso trattative con una compagnia ancora sconosciuta per pubblicare il titolo. Speriamo di sapere presto qualcosa di più preciso.



Si dice che il futuro di *Flux* dipenderà da un nuovo editore.

Un Collegamento a Time Crisis 2?

Al recente ATI European, la Namco ha esposto il suo ultimo Arcade: *Time Crisis 2*! Il gioco si avvale di un'impressionante cabina doppia che permette a due giocatori di collaborare. Bello; ma quello che ci chiediamo tutti è come questo potrà essere adattato su PlayStation. Beh, si dice che la soluzione sia il cavo di collegamento: prendiamo due giocatori, ciascuno col proprio televisore e con la propria pistola Guncon e il gioco è fatto. Come è già successo con tutte le conversioni della Namco ci vorrà molto tempo prima che il gioco arrivi nelle nostre case, ma si vocifera che uscirà alla fine del 1999.



***Time Crisis* è stato uno dei migliori giochi con pistola. Se vi siete sempre chiesti come sarebbe stato giocarci in due, potrete scoprirlo presto con *Time Crisis 2*.**

Future Strike Abbattuto!

Fonti vicino all'Electronic Arts ci hanno riferito che il progetto segreto Future Strike, non farà più parte della serie Strike. Dopo che erano circolate voci su una possibile cancellazione, le nostre fonti ci hanno garantito che il gioco è ancora in sviluppo. Il cambio è stato deciso perché il progettista del gioco non vuole sentirsi costretto a usare la meccanica tipica della serie Strike. Per ora la EA quando fa riferimento al progetto lo chiama *Mech X*, ma è solo un titolo provvisorio. Sembra che il gioco uscirà nei negozi nel quarto trimestre '98.



Apparentemente, *Future Strike* si discosterà dallo schema di gioco della serie di partenza. Tutto ciò ci fa pensare che ci saranno grandi cambiamenti!

Wipeout Diventa XXL

Sempre le nostre fonti ci hanno riferito che la Psygnosis e la Reflections stanno lavorando a un altro *WipeOut* per PlayStation. Non si sa ancora però quali saranno le novità di questa versione rispetto all'originale e alla versione XL. Il titolo sarà in lavorazione per i prossimi sei mesi. Speriamo in un'uscita verso la fine del 1998!

Nonostante le precedenti dichiarazioni della Psygnosis, sembra che ci sarà un altro *Wipeout*.



Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm



Calibrare, Puntare, Fuoco!!!



Noi te la mostriamo aperta...tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force e tanti altri shotgun games. Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano. Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

CHECKPOINT!

Il Calendario delle Uscite PSM

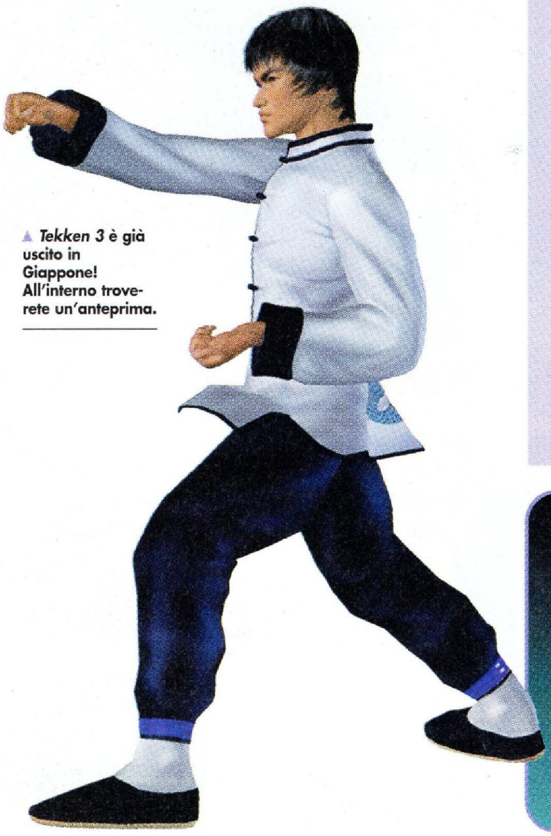
Con tutti i nuovi giochi in uscita ogni mese può essere duro ricordarsi le rispettive date d'uscita. Non preoccupatevi, perché non dovrete più farlo.

Eccovi un calendario completo di tutti i titoli per PlayStation. Con un'occhiata sarete in grado di sapere quali sono i giochi in uscita e decidere se iniziare o meno a mettere da parte i soldi.

Attenzione: le date d'uscita si riferiscono al mercato Americano.

Come bonus abbiamo incluso una classifica dei titoli più attesi da noi di PSM.

Naturalmente molte delle date potranno cambiare, ma noi aggiorneremo la lista ogni mese, cercando di rimanere fedeli. Speriamo ne facciate buon uso!



▲ *Tekken 3* è già uscito in Giappone! All'interno troverete un'anteprima.

GIOCHI DEL PRIMO TRIMESTRE

Marzo

Acclaim............Shooter....................Forsaken
Accolade............Baseball....................Hardball 6
Accolade............Golf....................Jack Nicklaus Golf
Activision............Azione/Avventura.......Pitfall 3-D: Beyond the Jungle
ASC Games.........Corse....................TNN Motorsports
EA....................GDR/Azione..............Diablo
EA....................Azione....................ReBoot
EA....................Corse....................Need for Speed III
EA....................Combattimento auto....Road Rash 3-D
EA....................Baseball....................Triple Play '99
EA....................Simulazione..............Theme Hospital
Eidos....................Azione....................Ninja
Hasboro............Gioco da tavolo..........Risk
Jaleco....................Corse....................Speed Racer
Konami............Azione/Shooter..........C" [Contra-style game]
Midway............Classici....................Arcade gratest hits Vol.2
Midway............Corse....................San Francisco Rush
Namco............Platform....................Klonoa
Psygnosis............Corse....................Newman/Haas Racing
Psygnosis............Azione/Platform.........Rascal
Sir Tech............Corse....................Wreckin' Crew
Sir Tech............Azione....................Joe Blow
Sony CEA............Picchiaduro..............Bloody Roar
Sony CEA............Azione/Platform.........Jersey Devil
Sony CEA............Pallacanestro............NBA ShootOut '98
Sony CEA............GDR....................SaGa Frontier
Tecmo............Picchiaduro..............Dead or Alive
THQ....................Avventura grafica.......Broken Sword
Ubi Soft............Tennis....................Tennis Arena
Universal Studios Corse....................Running Wild

Altre uscite del primo trimestre:

EA....................Strategia....................Populous: Third Coming
Kalisto............Azione/Avventura.......The Fifth Element
Psygnosis............Avventura....................Elric

GIOCHI DEL SECONDO TRIMESTRE

Aprile

Acclaim............Corse....................Jeremy McGrath Supercross'98
Acclaim............Azione/Avventura.......Batman & Robin
ASC....................Azione....................Grand Theft Auto
Atlus....................Strategia....................Tactics Ogre
Capcom............GDR....................Breath of Fire III
Eidos....................Azione Avventura........Deathtrap Dungeon
Interplay............Azione/Platform.........Wild 9
Namco............Arma laser....................Point Blank
Namco............Picchiaduro..............Tekken 3
Psygnosis............Shooter....................Blast Radius
Sony CEA............Azione/Platform.........Blasto
Sony CEA............Baseball....................MLB '99
???....................Azione....................Rug Rats
Working Designs.Arma Laser....................Elemental Gearbolt

Maggio

Activision............Corse/Combattimento Vigilante 8
ASCII....................Biliardo....................Carom Shot
Capcom............Picchiaduro..............X-Men vs. Street Fighter EX
Capcom............Azione/Platform.........Mega Man Nova
Eidos....................Azione....................Ninja
Fox Interactive.....Sport....................Fox Sports"
Fox Interactive.....Azione/Rompicapo......X-Files
Interplay............Sport....................VR Baseball '99
Interplay............Corse/Combattimento Crime Killer
MGM Interactive.Strategia....................Wargames
Sony CEA............Golf....................Hot Shots Golf
Sony CEA............Shooter....................Einhander
Sony CEA............Corse....................Gran Turismo

Giugno

Activision............Azione/Shooter..........Apocalypse
EA....................Corse....................Motoracer 2
Fox Interactive.....Shooter....................Alien Resurrection
Fox Interactive.....Corse....................RC Racing
Midway............Football....................NFL Blitz
Midway............Picchiaduro..............Mortal Kombat 4
Psygnosis............Azione/Platform.........Psybadek
Sony CEA............Picchiaduro..............Cardinal Syn
THQ....................GDR....................The Granstream Saga
THQ....................Picchiaduro..............Bass Masters Classic Tournament Edition

Altre uscite del secondo trimestre:

Acclaim............Simulazione..............Constructor
Atlus....................GDR/Strategia...........Rebus
Interplay............Azione/Platform.........Heart of Darkness

GIOCHI DEL TERZO TRIMESTRE

Luglio

Acclaim............Wrestling....................WWF'98 War Zone
Fox Interactive.....Corse....................Nitrous Oxide
Interplay............Corse/azione..............Carmegeddon
Koei....................Strategia....................Romance of the Three Kingdoms V
Midway............Picchiaduro..............Bio F.R.E.A.K.S.
Sony CEA............Azione/Platform.........Tomba!
Tecmo............Azione/GDR..............Tecmo's Deceptions II

Agosto

Acclaim............Azione....................Shadowman
Fox Interactive.....Shooter....................Aliens vs. Predator



Riflettori su: Mortal Kombat 4

Mancano alcuni mesi al suo completamento e *Mortal Kombat 4* sembra già grandioso. Pare che tutte le mosse, i personaggi e gli ambienti rimarranno intatti sulla versione PlayStation. Inoltre, la Midway ha aggiunto nuove opzioni e nuovi personaggi per rendere questa conversione meglio dell'originale in sala gioco. Attenti a questo titolo bollente in uscita a giugno.

Psygnosis	Strategia	Sentinel 2
Tecmo	Football	Tecmo Superbowl 2
Working Designs	GDR	Lunar: Silver Star Story Complete

Settembre

Konami	Azione/Avventura	Metal Gear Solid
MGM Interactive	Azione/Strategia	Return Fire II

Altre uscite del terzo trimestre:

Atlus	Strategia/GDR	Rebus
Interplay	Platform	Messiah
Playmates	Azione	Teenage Mutant Ninja Turtles 3-D
THQ	Azione/Avventura	Dead Unity

GIOCHI DEL QUARTO TRIMESTRE

Ottobre

Activision	Mech Combat	Heavy Gear
Crystal Dynamic	Azione 3-D/Platform	Akuji
Psygnosis	Golf	Pro 18 World Open
Psygnosis	Shooter	Respect, Inc.
THQ	Corse/Combattimento	Speed Tribes
Virgin	Picchiaduro	ThrillKill

Novembre

ASC	Azione/Shooter	Dead in the Water
ASC	Racing	Jeff Gordon Racing
Psygnosis	Strategy/Shooter	ODT

Dicembre

Fox Interactive	Azione 3-D	Croc II

Altre uscite del quarto trimestre:

Cyclone	Shooter/Strategia	Uprising X
Electronic Arts	Azione/Shooter	Mech X
Midway	Corsa	Off Road Game
Namco	GDR	Tales of Destiny

GIOCHI PER IL 1999

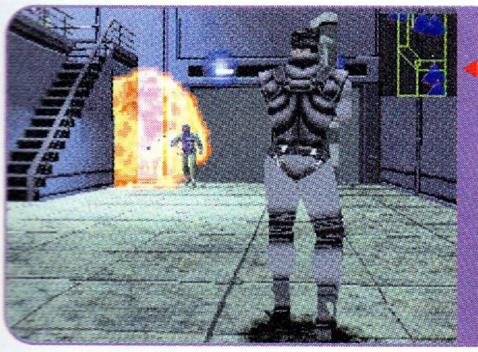
ASC	Azione/Platform	Tommy Thunder
Namco	Armi laser	Time Crisis II (Autunno '99)

Da annunciare

3DO	Baseball	High Heat (Aprile '98)
Ascii	Simulazione/Avv.	Aqua Prophecy (1 trim. '98)
BLAM	Tipo Zelda	Monkey Boy (1 trim. '98)
Capcom	Picchiaduro	Darkstalers: Jedah's Damnation
Capcom	Picchiaduro	Street Fighters III
Capcom	Picchiaduro	Star Gladiators II
Capcom	Picchiaduro	Rival School United by Fate
Capcom	Picchiaduro	Street Fighter EX II
Electronic Arts	Azione/Strategia	Dungeon Keeper
Eidos	Corse	A "Formula One" Game
GT Interactive	Azione/Strategia	Rebel Moon
GT Interactive	Platform	Oddworld 2
GT Interactive	Platform/Shooter	Duke Nukem: A Time To Kill
Interplay	Azione/Platform	Earthworm Jim 3-D
Interplay	Picchiaduro	Rave-Fighting
Interplay	Simulazione Spaziale	Star Trek: Starfleet Academy
Interplay	Azione	Swiv 3-D
Konami	GDR	Suikoden II
Konami	Calcio	Goal Storm '98
MGM Interactive	Azione/GDR	Maximum Gauge
Namco	Platform 3-D	Pac-Man: Ghost Zone
Namco	Picchiaduro	Ergheiz
Playmates	Strategia/Azione	Covert Wars
Psygnosis	Azione	Psybadek
Psygnosis	Shooter	Colony Wars: Vendetta
Psygnosis	Azione	O.D.T.
Shiny	Azione/Shooter	MDK 2
Shiny	Simulazione di un aeroplano	Fly By Wire
Sony	Shoter	Legion
Sony	Azione/GDR	Exodus
Sony	Azione	Twisted Metal 3
Square	GDR	Parasite Eve
Square	GDR	Final Fantasy VIII
Square	GDR	Xenogears
Tecmo	Corsa di cavalli	Gallop Racers
Tecmo	Calcio	World Cup Soccer
Zombie	Azione/Simulazione	SpecOps



Lo sappiamo che abbiamo già parlato di Tekken 3, ma non ce la facciamo più ad aspettare!



Riflettori su: Metal Gear Solid

Che c'è rimasto da dire su questo gioco? *Metal Gear Solid* sembra alzare radicalmente lo standard dei giochi d'azione su PlayStation. Sfortunatamente, non potrete giocarci fino al quarto trimestre di quest'anno. L'uscita è stata posticipata di qualche mese in modo da permettere ai programmatori di migliorare lo svolgimento del gioco. Hanno voluto aggiungere altre armi e altri nemici, per rendere *Metal Gear Solid* un vero capolavoro.

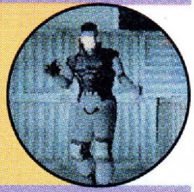
I PIÙ ATTESI DA PSM



1 ▸ Tekken 3

Visto che siamo tutti fanatici dei picchiaduro, non dovrebbe essere una sorpresa la prima posizione di *Tekken 3* tra i nostri titoli più attesi. Abbiamo passato diverse nottate insonni a provare tutti i nuovi personaggi e le supercombo da dieci colpi!

2 ▸ Metal Gear Solid



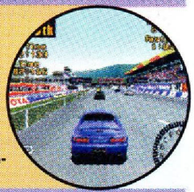
Ogni nuova schermata di *Metal Gear Solid* che capita davanti ai nostri occhi ci appassiona sempre più. Solo il pensiero di giocare con questo gioco ci fa piangere lacrime di gioia.



3 ▸ Dead or Alive

Sarà anche la primavera, ma da quando abbiamo ricevuto la versione giapponese di *Dead or Alive*, qui in redazione siamo tutti più felici. Ci giochiamo costantemente, anche a costo di perdere gli episodi dei Simpson.

4 ▸ Gran Turismo



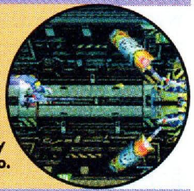
Considerato che Alessandro è uno dei più folli guidatori di PSM, pare logico che sia un fan di *Gran Turismo*. Immaginiamo che ami la resa realistica delle leggi fisiche e il grande assortimento di macchine che è possibile scegliere.



5 ▸ Mortal Kombat 4

Non abbiamo potuto giocare molto a *Mortal Kombat 4* nelle sale gioco, cosi attendiamo bramosi questa versione per PlayStation. Il controllo perfetto e la bella grafica lo rendono molto atteso negli uffici di PSM.

6 ▸ Einhander



Con la sua grafica ad alta risoluzione, *Einhander* ha catturato la nostra attenzione fin dalla sua uscita in Giappone. Dobbiamo solo aspettare la nostra copia per gli USA per scoprire se la Sony abbia aggiunto altre possibilità di gioco.



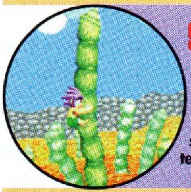
7 ▸ Mega Man Nova

L'ultima incarnazione del nostro eroe combina la classica azione della serie con alcuni elementi GDR. Il risultato sembra veramente mitico! Dovrebbe diventare il migliore tra i vari Mega Man.

8 ▸ HotShots Golf



Carlo era molto ansioso di provare il nuovo HotShots Golf. Ora è impossibile riuscire a staccarlo dal monitor. L'unica cosa di cui parla è un leggendario "buca-in-uno", che non crediamo ci sia stato davvero.



9 ▸ Tomba!

Essendo fan dei giochi vecchia maniera della Capcom, Chris non sarebbe mai riuscito a tenere lontane le sue mani da una copia di *Tomba*! Con oltre 200 missioni da portare a termine, il gioco lo ha tenuto occupato per un bel po'.

10 ▸ SF Rush



Considerando come questo gioco sia stato ben adattato per l'N64, siamo curiosi di vedere come gira sulla PlayStation. La Midway ha modificato un po' la simulazione della fisica per rendere più realistica la San Francisco Rush.

MADE IN JAPAN

Le ultime novità dal Paese del Sol Levante, featuring Bill Paris-san!





Banzai sulle scene

Ossu! Ho portato in volo dal Kansai International Airport una borsa piena di succulente sorprese. Questa volta si tratta di molti titoli in stile Anime (cartoni giapponesi), inclusi *Slayer's Royal, Tail Concerto, Speed Power Gunbike, Neon Genesis Evangelion, Tale of the Dupion Cocoon,* and *Luna Silver Star Story.* Certo! *Otaku unite! Ikuze!!!*

Fin da quando avete chiesto a Chibi di tradurre nella sua rubrica alcuni termini tipici dei picchiaduro, ho pensato ad affinare le mie abilità nel combattimento mentre lui vi informava sulla giusta terminologia! Questo aiuterà tutti voi Otaku a giocare con il mitico *Bushido Blade 2*, di cui ci occuperemo ancora in questo mese. Ricordate la classica serie di picchiaduro *King of Fighters?* Bene, la SNK ha aggiunto un nuovo episodio: *King of Fighters Kyo!* Quelli che tra voi amano la magia e le tipiche armi feudali giapponesi, non devono perdersi il nostro Otaku Game del mese: *Soukaigi*!!! Ora scusatemi, devo tornare ad esercitare il mio kata (forma)... Beccati questa papagna, Chibi!

Novità e note sull'importazione

► All'ANA Hotel di Tokyo, la Computer Entertainment Software Association (CESA) ha tenuto una conferenza stampa sulla "Campagna per la sradicare il software illegale". Assieme alla CESA c'era la Association of Corporate Computer Software (ACCS) e l'Association of Corporate Japanese Personal Computer Software: L'obiettivo principale di questa crociata è quello di ribadire che "I giochi software hanno gli stessi diritti dei film". Bisogna fermare a tutti i costi la vendita di software copiati illegalmente. Un simposio dedicato a quest'argomento era stato tenuto anche allo Spring Tokyo Game Show '98.

► La Fair Trade Commission ha richiamato ufficialmente la Sony CEI per una presunta violazione della legge antitrust. Secondo la commissione la Sony CEI deve rivedere tre punti: 1) Regolare i prezzi di vendita presso i negozi di software; 2) Proibire la vendita di software copiati; 3) Dare ai negozi l'esclusiva della vendita diretta al pubblico, costringendo i grossisti a vendere solo ai negozi (messa al bando della vendita di software attraverso canali illegali). La Sony CEI ha risposto che nessuna di queste pratiche è illegale e si è dichiarata in disaccordo con i tre punti passando a vie legali. Vedremo in futuro chi la spunta!

★ **Le illustrazioni di Banzai Chibi-Chan sono di Robert DeJesus**

Bass Fisherman



Questo titolo della Sammy simula la pesca al pesce persico in due diversi laghi degli Stati Uniti perfettamente riprodotti. Visto che il gioco è compatibile con il Dual Shock, il vostro controller vibrerà violentemente quando riuscirete a prendere un pesce!



► **Non c'è ancora il controller a forma di canna da pesca, ma aspettate! Nel frattempo accontentatevi del nuovo joypad Dual Shock (che non è male!).**

Slayer's Royal

Slayer's Royal della Kadogawa Shoten potrà presto essere giocato anche su PlayStation. Questo titolo è una conversione della versione uscita per Sega Saturn il 25 luglio 1997. La serie di Slayer è basata su un fumetto fantasy pubblicato in Giappone dalla Fujimi Shoboh Publishing sul mensile Monthly Dragon Magazine ed in Italia conosciuto col titolo di "Un Incantesimo per Rina". Attualmente sono in commercio 20 volumi tra Slayer e Slayer's Special, una serie di Anime, un CD ed il merchandise dei personaggi. Il sistema di gioco tra Sega e PlayStation non ha subito sostanziali cambiamenti. La storia del gioco è un'avventura originale scritta da Sakamoto Shin, il creatore della serie. Sia i personaggi di Slayer che quelli di Slayer's Special appariranno nel gioco. La versione per PlayStation include cinque mini-giochi, la compatibilità con il Dual Shock ed un'animazione stile cinematografico. Anche i personaggi principali dei mini-giochi avranno le loro caratteristiche speciali, così i fan della serie saranno accontentati.



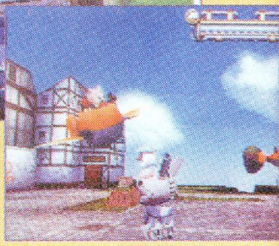
▲ **Questa battaglia è in tempo reale! Se scegliete di far controllare i vostri personaggi dal computer questi si muoveranno secondo la loro personalità.**

Tail Concerto

Fedele alle sue radici di produttrice di cartoni animati, la Bandai presenterà ad aprile questo dolcissimo titolo pieno d'azione e compatibile con il Dual-Shock. Sarete ai comandi di un cane poliziotto umanoide di nome Waffle, immersi in un'ambientazione 3-D. La vostra missione sarà quella di affrontare la terribile associazione criminale Black Cat Group, che opera nella vostra contea. Durante la vostra missione scoprirete una cospirazione di proporzioni gigantesche, che coinvolge il popolo dei cani, il popolo dei gatti ed il Re.

Il gioco si basa essenzialmente nello scovare indizi e combattere i nemici in modo che l'azione possa proseguire. Il capo della polizia richiama Waffle che era andato in vacanza e gli ordina di fermare il Black Cat Group, che sta portando scompiglio giù in città. Leggermente depresso, il nostro eroe prende il suo Robot e inizia la missione. Se catturerete tutti i cuccioli di gatto nel magazzino dei vini, potrete dirigervi verso la piazza principale della città per incontrare il capo del Black Cat Group. Il malvagio gattone si è barricato all'ultimo piano di un grattacielo e ha rubato il carbone che serve per far funzionare l'ascensore. Saranno forse stati i cuccioli di gatto a prendere il carbone?!? Sembra che dovrete darvi da fare per venirne fuori!





▲► **Waffle avrà certamente il suo bel da fare per cercare di tenere in riga quei casinari del popolo felino.**

TOP 10 DEI GIOCHI PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE
[al momento della stampa]



一 **1. CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON**
Square; uscito il 23 dicembre. 810.949 copie vendute

二 **2. GRAN TURISMO**
Sony CEI; uscito il 23 dicembre. 753.665 copie vendute

三 **3. TALES OF DESTINY**
uscito il 23 dicembre. 540.332 copie vendute

四 **4. CRASH BANDICOOT 2**
Sony CEI; uscito il 18 dicembre. 507.466 copie vendute

五 **5. MOMOTARO ELECTRIC RAILWAY 7**
Hudson; uscito il 23 dicembre. 420.058 copie vendute

六 **6. DENSHA DE GO!!**
Taito; uscito il 18 dicembre. 383.698 copie vendute

七 **7. MINNA NO GOLF**
Sony CEI; uscito il 17 luglio. 217.605 copie vendute (nelle ultime due settimane), 1.187.410 totali

八 **8. MOBILE SUIT Z GUNDAM**
Bandai; uscito l'11 dicembre. 209.556 copie vendute

九 **9. WANDERING KENSHIN: ROMANTIC MEIJI SWORDSMAN CONVERSATION**
uscito il 18 dicembre. 159.259 copie vendute

十 **10. PUYO PUYO SUN**
Compile; uscito il 27 novembre. 101.554 copie vendute (nelle ultime due settimane), 155.268 totali

©1997 TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY

Uscite di Aprile in Giappone

TITOLO	EDITORE	GENERE	DATA
Brigandine	Easeley Staff	Simulation	2/4/98
Enigma	KOEI	Adventure	2/4/98
Gekisoh Grand Racing	Atlus	Racing	2/4/98
Last Train	Vijitt	Adventure	2/4/98
Side Pocket 3	Data East	Table	16/4/98
Bass Fisherman	Sammy	Simulation	23/4/98
Detective Mitsuo Jinguji: A Dream's End	Data East	Adventure	23/4/98
Guilty Gear	Arc System Works	Fighting	23/4/98
Jun Classic C.C. & Lope Club	T & E Soft	Golf	23/4/98
Slayer's Royal	Kadogawa Shoten	GDR	23/4/98
Speed Power Gunbike	Sony Music	Action	23/4/98
Thoroughbred Breeder: World Champ Ed.	Hect	Simulation	23/4/98
Fox Junction	Tripps	Adventure	29/4/98
Planetary Attack Squad Little Cats	Family Soft	Simulation	29/4/98
H.A.E.: Beelzebub	GMF	Racing	Inizio di aprile
Tail Concerto	Bandai	Action	Inizio di aprile
Star Monja	GMF	Simulation	Inizio di aprile
Fighting Gate	Kodansha	Fighting	TBA
Hercules' Big Adventure	BPS	GDR	TBA
Legend of Heroes: Legend of Hideo 1 & 2	GMF	GDR	TBA
Legend of Hideo Ginga	Tokuma Shoten	Simulation	TBA
Neon Genesis Evangelion: Steel Girlfriend	Gainax	Adventure	TBA
Place Stadium 3	Banpresto	Sports	TBA
Private Instruction	Mainichi Comm.	Simulation	TBA
Tempest X3	J Wing	Shooting	TBA
Tokyo Demon School Swordfighting Scroll	Asmic	Simulation	TBA

TBA (To be announced); data da definire



I migliori di Marzo secondo Chibi

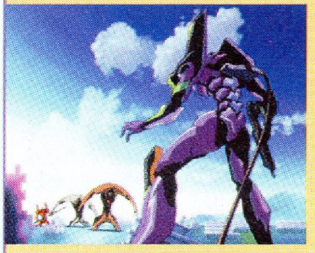
N. 1: SPEED POWER GUNBIKE

Siamo nel lontano futuro: una nuova razza di alieni chiamati Michi invade a sorpresa l'umanità ormai sull'orlo dell'estinzione. I sopravvissuti decidono di non arrendersi e costruiscono un mech trasformabile chiamato "Unità di Assalto Speciale Gunbike". Potete trasformarvi in un Robot da combattimento, in un fuori-strada corazzato o in una potente moto. Quest'ultima ricorda moltissimo il Cyclone della serie Robotech. Potete scegliere il vostro eroe tra tre personaggi: Ippei [il capo di un bosozoku (una tribù di velocisti)], Major Nohno (un militare), oppure Ahmi (un robot costruito appositamente per pilotare la Gunbike). Trattate quegli alieni scocciatori come meritano!!! Il gioco sembra essere uno di quelli tosti, state in campana!



▲ **Speriamo che la Gunbike basti per sconfiggere i Michi!**

N. 1: NEON GENESIS EVANGELION: STEEL GIRLFRIEND



Gainax ha annunciato che in aprile convertirà per PlayStation il popolare adventure per PC "Neon Genesis Evangelion: Steel Girlfriend". L'avventura si svolge nel 2015 dopo che nel 2000 metà dell'umanità è scomparsa per un misterioso disastro: il Second Impact. Ora la Terra sta per essere invasa dagli "Angeli", un nemico dagli intenti sconosciuti. Nei panni di Shinji Ikari vivrete quest'avventura incentrata su una ragazza di nome Mana Kirishima, che ha appena cambiato scuola. La storia si ispira alle puntate che vanno dalla numero otto alla numero tredici dell'Anime *Neon Genesis Evangelion*, sebbene il gioco differisca un po' dalla trama originale della serie TV.

◄ **Come se non bastasse il Second Impact, ora la Terra deve combattere contro strani Angeli invasori!**

Vocabolario di Chibi



Ossu! Paris-san mi ha dato questo spazio mensile per insegnarvi i termini di gioco giapponesi, così potrete trarre più informazioni dai vostri giornali e dai vostri giochi giapponesi! Ecco tutto ciò che vi serve per giocare con i picchiaduro d'importazione, compresi quelli basati sulle armi.

パンチ	panchi	colpo
拳	kobushi	pugno
キック	kikku	calcio
格闘	kakutoh	combattimento a mani nude
勝負	shohbu	incontro, gara,round
対戦	taisen	competizione
対決	taiketsu	showdown, confronto
同キャラ	doh-kyara	stesso personaggio
同キャラ対戦	doh-kyara-taisen	shadow match
技	waza	mossa, abilità
必殺技	hissatsu-gi	super mossa, colpo finale, colpo mortale
連続技	renzoku-gi	combo, serie di mosse consecutive
裏技	urawaza	trucco, codice (letteralmente: abilità interna)
飛空	hikuu	volante
空手	karate	karate
柔道	judo	judo
合気道	aikido	aikido
拳法	kenpo	la "via del pugno"
功夫	kanfuu	kung fu
虎	tora	tigre
龍	ryuu	drago
鶴	tsuru	gru
蟷螂	kamakiri	mantide
蛇	hebi	serpente
蠍	sasori	scorpione
蝦蟇	gama	rospo
百足	mukade	millepiedi
蜥蜴	tokage	lucertola
剣	tsurugi	spada
刀	katana	lunga spada da samurai

Novità su Bushido Blade 2

In *Bushido Blade* potevate sparare o lanciare oggetti solo parallelamente al terreno,ora in *Bushido Blade 2* potrete mirare anche verso l'alto e verso il basso! Per evitare i proiettili i personaggi saranno costretti a salti continui. Non basterà più correre a zig-zag per fuggire senza essere colpiti! Anche le armi da fuoco hanno i loro punti deboli: i proiettili possono essere deviati e spesso è necessario cambiare il caricatore. Nella modalità Top, le due scuole di spadaccini Meikyo e Shainto (i cattivi) si affrontano in sei diverse sezioni. Durante i combattimenti, piccoli ninja e personaggi di contorno affiancano quelli principali ostacolando la vostra avanzata. Dopo che avrete sconfitto l'avversario principale, arriveranno quelli di supporto in soccorso. In alcune fasi del gioco prendete i comandi del vostro personaggio secondario, così se verrete sconfitti tornerà quello principale. Sin dall'inizio del gioco, in determinati casi potrete anche usare un personaggio di supporto ed approfondire così la sua storia e il suo carattere.



◄ **Schwarze Katze (la Gatta nera): questa era presente già nel primo *Bushido Blade* e ritorna nel seguito come cecchino di Shainto. La sua rapidità di fuoco e la capacità di colpire a lungo raggio ne fanno una formidabile nemica.**

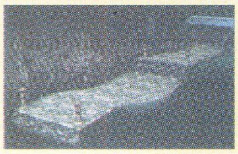


▲ **Tsubame Hokkyoku: Lei è la donna con la pistola della scuola Meyko-ryu. Era uno dei nemici finali del primo *Bushido Blade*. Ora è tornata con il suo fucile automatico; un'arma leggera e facile da usare.**

Gli ambienti dei personaggi Meikyo



▲ **Campo a terrazze (il sentiero di Kannuki): l'ambiente è diviso in quattro terrazze. La prima e la seconda hanno siepi che potete usare per ripararvi. Si può attaccare l'avversario anche se si è su una balconata più in alto.**



▲ **Il passo montano (il sentiero di Natsumi): questa arena è incastonata tra due colline. Al centro c'è una gradinata per il combattimento. In questa schermata Natsumi appare dietro a un piccolo ninja.**



▲ **La stazione ferroviaria abbandonata (il sentiero di Mikado). In questo livello la stazione ed il binario offrono due livelli in cui combattere. Qui potete vedere Mikado ed un piccolo ninja correre l'uno attorno all'altro.**

Gli ambienti dei personaggi Shainto



▲ **Il Parcheggio sotterraneo (il sentiero di Kaun): non sembra che ci siano macchine, ma due grossi supporti delimitano l'area in cui combattere i nemici. Si riuscirà ad usare le armi lunghe?**



▲ **La piattaforma del porto (il sentiero di Gengoro): La particolarità di questo largo ambiente è la pendenza, così che vi sarà impossibile vedere gli ostacoli che si trovano sotto di voi.**



▲ **La scogliera (il sentiero di Jo): tre lati di questa scogliera si affacciano su un profondo burrone. Sembra pericoloso, ma morirete davvero se cadrete giù?**

Tale of the Dupion Cocoon



L'ultimo GDR della Genki è pronto per uscire prima della fine dell'anno. Levant, il protagonista di questo gioco, è dotato di un nuovo originale potere: è un filatore di bozzoli! Da molte generazioni la famiglia di Levant è nota nel villaggio di Cyrus per questa sua abilità. Anche il padre del nostro eroe, conosciuto come il "Leone di Parel", era un filatore di bozzoli; un giorno scomparve nel nulla abbandonando moglie e figlio. Sebbene fosse ancora un ragazzino, Levant divenne filatore ufficiale del villaggio. Per quanto strana, questa abilità è molto utile per affrontare mostri e demoni. Dopo aver sconfitto le creature mostruose dovrete rinchiuderle in appositi bozzoli! Questo vi servirà per portarle dalla vostra parte. Al momento opportuno potrete liberarle dal bozzolo così da formare un esercito di mostri.

Sfortunatamente la gente di Cyrus non è molto tenera con i filatori di bozzoli e non apprezza i loro poteri speciali. La trama ha una svolta con l'arrivo di Mahv una ragazza Shamana che sposa Levant. Anche lei è una filatrice di bozzoli e in più viene da Shaman Hamlet, un posto che ha tutte le ragioni per essere evitato dalla gente di Cyrus.

Se non trovate la storia abbastanza interessante, sappiate che il gioco è realizzato con una grafica di tipo poligonale. E' stato chiamato il veterano Katsumata Kondoh (Kiki's Delivery Service), per realizzare il design dei personaggi! Potrebbe essere un titolo interessante per i fan dei cartoni giapponesi.





The King of Fighters KYO

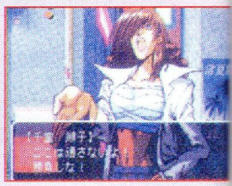


Questa primavera, la SNK realizzerà un adventure ispirato alla serie *King of Fighters*. La storia si svolge dopo il campionato mondiale di *King of Fighters* del 1996 e vestirete i panni di Kusanagi Kyo. L'avventura inizia con Kyo che viene sfidato da tre membri della famiglia Sendoh: Kyoji, Junko e Shota. Il nostro eroe è così costretto a cercare in giro per il mondo amici con cui partecipare al KOF '97.

In Giappone Saishu, il padre di Kyo, chiede a Yuki ed Atena di inviare una lettera al cugino di Kyo: Shigekazu. I due ragazzi in gioventù avevano ricevuto lo stesso addestramento, ma Shigekazu non combatte più da anni. Kyo va da Shigekazu per chiedergli se è vero che si è ritirato dal mondo dei combattimenti e per riferirgli del destino del clan Kusanagi.

In Asia, Yuki è invischiata in una cospirazione organizzata da un gruppo noto col nome di"Serpente Gigante". Kyo inizia a preoccuparsi immaginandosi che presto la sfera d'influenza del gruppo criminale raggiungerà anche il Giappone. Durante il suo viaggio in Cina, Kyo incontra Robert , che cambierà il suo destino...

Prima di andare al KOF '97, il nostro eroe dovrà passare per l'America. Lì conoscerà Telly ed Andy, ed insieme andranno nella "South Town". Tuttavia al loro arrivo scopriranno che nella città si sta diffondendo una strana malattia. Secondo informazioni fornite loro da "Blue Mary" questo virus è stato sintetizzato da una grande compagnia farmaceutica! Conclusi gli affari a South Town è la volta di correre al campionato! Ora bisogna scegliere due tra i personaggi incontrati nel viaggio ed iniziare a combattere. Ganbatte, Kyo-kun!!!



► **Kyo deve passare molte avventure prima di poter impegnarsi nel campionato di KOF.**

Luna Silver Star Story

Il GDR *Luna Silver Star Story* dovrebbe uscire per Kadogawa Shoten ed ESP il prossimo maggio. *Luna Silver Star Story: MPEG Edition* è stato realizzato nel giugno 1997 per il Sega Saturn ed è servito come base a questa conversione su PlayStation. Particolare attenzione è stata posta nel cercare di migliorare ulteriormente la resa grafica del gioco.

La storia prende il via sul Blue Star-lit del mondo di Lunar. I personaggi principali del gioco sono due: un ragazzo che dopo un sogno rivelatore viaggia per trovare il leggendario Padrone del Drago, e una ragazza di cui il giovane è innamorato. La struttura di gioco è quella classica dei GDR, con l'aggiunta di animazioni che fanno da intermezzo ai principali eventi. I dialoghi tra i personaggi sono doppiati così d'aumentare l'atmosfera del gioco. Il sotterraneo rende facile localizzare i principali nemici, ed il gioco usa il sistema AI Learning Automatc Battle. La storia ha bel messaggio di fondo, e sarà gradito sia dai principianti che dai giocatori incalliti.



◄ **Lunar ha moltissime animazioni che accompagnano i dialoghi e gli avvenimenti principali della storia.**

IL GIOCO PSM OTAKU DEL MESE



Soukaigi

Una magica avventura

Questo gioco 3-D di azione e avventura con grafica poligonale prodotto dalla Square, combina *Bushido Blade* con una struttura tipica dei GDR. *Soukaigi* uscirà questa primavera in Giappone, e al momento di andare in stampa non abbiamo notizie su un'eventuale data d'uscita in Europa o in USA.

La storia si svolge nel dicembre 1997. Il monte Fuji, dopo una terribile eruzione si è spaccato in due e l'intero Giappone è stato devastato da una serie di esplosioni di origine sconosciuta. Il rilascio di energia ha generato una gigantesca palla di fuoco del diametro di 45 chilometri che ha bruciato gran parte del pianeta. Tutto ciò che si trovava nelle zone circostanti è stato fuso in un solo gigantesco pilastro di pietra nera della lunghezza di 140 chilometri e un diametro di 10 chilometri. Il Giappone ha perso un terzo della sua popolazione nel disastro e da ogni parte compaiono mostri grotteschi. In questi giorni di caos, un segno del destino cambierà per sempre la vita di Mizuho Mikanagi, la nostra eroina.

La storia di Soukaigi è incentrata sulla pietra di Garan nota come cristallo suiki (indebolisce l'energia), e sui frammenti di pilastro chiamati pietre ohki (pieni di energia). La pietra di Garan apparve subito dopo la creazione del Giappone. Circa 12.000 anni fa, tre maghi noti come shibisen (Maghi porpora in incognito) arrivarono da ovest attraverso il mare. I loro buoni confratelli usavano la ohki come fonte di potere, ma questi maghi che erano malvagi sfruttarono l'energia del cristallo suiki per i lori terribili incantesimi.

Nel "Giorno di Garan", quando il cielo sopra la Terra si riempì di suiki, gli yori-gami (spiriti cattivi) invasero il pianeta, usando i cristalli come fonte di cibo. L'esistenza di shibisen era minacciata dagli yori-gami. Per far fronte al pericolo presero la ohki e crearono gohorin (ruote a cinque direzioni) per la purificazione delle suiki. In questo modo riuscirono a sconfiggere gli yori-gami. Gli eroi di Soukaigi sanno che l'unico modo per salvare il Giappone è recuperare gli ohki: questa è la chiave per progredire nel gioco.

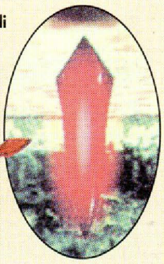
Gli incantesimi, le bestie, e gli altri elementi dei GDR rendono questo uno dei titoli Square più interessanti tra quelli in prossima uscita. Tenete d'occhio il vostro negozio di fiducia!



▲ **Naoya Mabui è un giovane di 18 anni con la vocazioni del paladino ed odia tutti quelli che si vantano dei propri poteri. Nessuno è più forte di lui quando si tratta di respingere gli attacchi.**



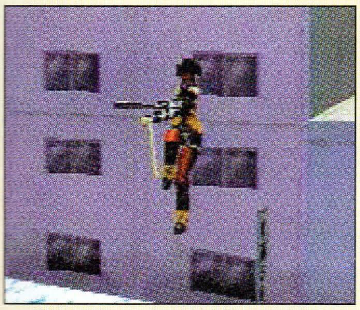
▲ **Mizuho e Naoya prima del fatidico giorno di Garan.**



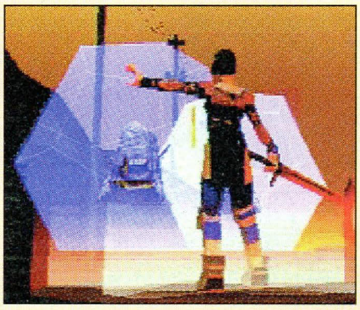
▶ **La pietra di Garan è una fonte di potere magico in *Soukaigi*.**



◀ **Mizuko Mikanagi è l'eroina del gioco. Prima del giorno di Garan portava la divisa scolastica e i capelli lunghi, ora li ha tagliati ed indossa l'uniforme da battaglia.**



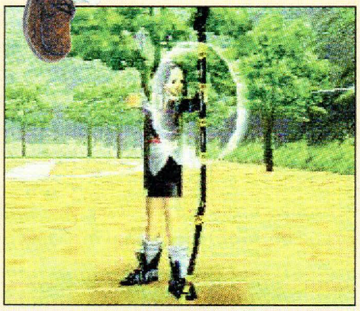
▲ **Il pulsante triangolare serve per saltare. Se continuate a premere il bottone, potrete girarvi in aria (fino a 180°). Se siete vicini ad un muro o a degli edifici, potrete scalarli con questa tecnica. Questa tecnica vi sarà utile per raggiungere grandi altezze.**



▲ **Il pulsante circolare controlla il juhojutsu (l'arte degli incantesimi) in due modi: potete confinare il nemico in un campo di forza o portare otto diversi tipi di attacco. Si possono attaccare più nemici con un solo personaggio o combattere un singolo nemico con più personaggi.**



▲ **Il bottone quadrato controlla lo shintsu-soku, una specie di zaino-jet che permette di viaggiare ad alta velocità. Non si può cambiare direzione durante il volo, così bisogna fare attenzione quando lo si usa. A quella velocità vi potreste anche rompere il collo!**



▲ **Il pulsante a X controlla gli attacchi basati sull'uso di armi come spade e frecce. Queste armi differiscono a seconda del personaggio che le usa. Anche se Soukaigi è ambientato nel presente, le armi medioevali saranno le vostre migliori amiche.**

È Tutto, Otakus!



Whew! Queste tecniche yari (lance) possono impegnarvi molto. Ora, se riuscissi ad apprenderle dai personaggi di *Bushido Blade 2*... hmmm. Sono sicuro che tutti voi fedeli otaku ne avete già comprato una copia. Chibi ed io ci godremo un meritato riposo e proveremo su video *Drunken Master 2* e *Fong Sai Yuk*. Pensate che si potrebbe usare un personaggio come Jet Li per un video gioco? Fatemi sapere cosa ne dite! Al prossimo mese! *Ato de ne!!!*



RECENSIONI

le più oneste, sicure, imparziali recensioni disponibili sul pianeta terra

Benvenuti nella nostra nuova sezione dedicata alle Recensioni! Abbiamo aggiunto più spazio, un nuovo metodo di giudizio e ancora più informazioni su ogni gioco. Prendetevi un minuto per leggere le caratteristiche di questo nuovo sistema!

GIOCHI DEL MESE

Diablo pg. 21
HotShots Golf pg. 22
Gex: Enter the Gecko..........pg. 22
Breath of Fire III..........pg. 23
Newman/Haas Racing..........pg. 24
NCAA March Madness pg. 24
Theme Hospital..........pg. 25
Beast Wars Transformers..........pg. 26
Shadow Master pg. 26
Arcade's Greatest Hits 2..........pg. 27
Z Gundam..........pg. 27
Powerboat Racing..........pg. 30
Rascal pg. 30

PEZZO PER PEZZO, QUANTO VALE UN GIOCO!



Questo è il Riassunto Gioco. Una serie di note brevi per i pigroni che non vogliono leggere l'intera recensione.

Queste sono le categorie che reputiamo le più importanti quando si giudica un gioco. Ognuna è classificata con un voto ad 1 a 5.

Grazie alla sezione Longevità, con un veloce sguardo potrete scoprire quanto vi terrà impegnato questo gioco. Molti titoli sono divertenti all'inizio, ma perdono consistenza dopo poche ore di gioco. Altri c'è bisogno di tempo per capirli ed apprezzarli. Un 5 significa che ci giocherete senza interruzioni, mentre 1 vuole dire che il gioco è già praticamente in un cassetto.

LA NOSTRA SCALA DI VALORI

Grazie alle vostre lettere e ai vostri consigli abbiamo deciso di modificare la pagina delle recensioni. Ora c'è più spazio per ogni gioco, una scheda riassuntiva per indicare il vero valore e anche più immagini. Per esprimere un giudizio finale, abbiamo deciso di usare una nuova votazione che va da uno a cinque. Più semplice e snella vi farà subito capire se un titolo vale i vostri sudati risparmi. Continuate a mandarci consigli, perché solo così potremo migliorarci.

IL VERO VOLTO DI UN VOTO

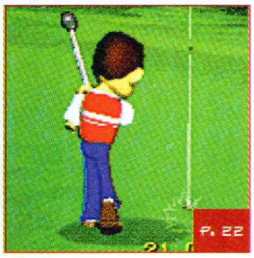
5 Una pietra miliare! Non averlo nella vostra collezione sarebbe un imperdonabile errore!

4 Un gioco veramente ben fatto! Se siete fan del genere dovreste sicuramente procurarvelo!

3 Abbastanza buono; ha qualche pecca, ma anche tanti buoni elementi.

2 Forse merita un po' d'attenzione dai fanatici della licenza da cui è tratto o del tipo di gioco, gli altri lascino perdere.

1 Evitate qualsiasi contatto con questo titolo, non merita neanche un secondo del vostro tempo.


P. 22


P. 24


P. 26


P. 27

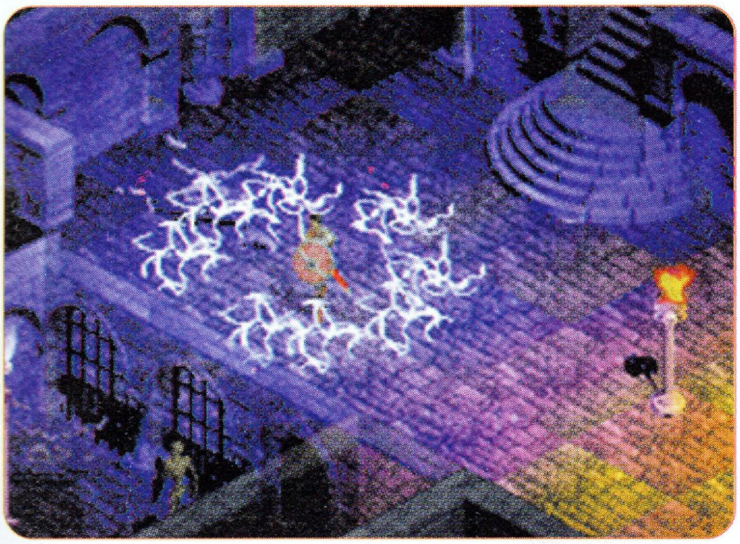
Pagellone

Questi sono i nostri voti per alcuni giochi realizzati negli ultimi mesi. Dategli un'occhiata per vedere se ci sono titoli che avete perso o semplicemente per sapere cosa ne pensiamo noi di PSM.

Armored Core 4
Auto Destruct 3
Bloody Roar 3 1/2
Bushido Blade 3 1/2
Bust-a-Move 3dx 1 1/2
C&C: Red Alert 4
Caesar's Palace 2
CART World Series 3
Castelvania: SOTN 2
Clock Tower 2 1/2
Colony Wars 5
Cool Boarders 2 3 1/2
Crash Bandicoot 2 4 1/2
Critical Dept 2 1/2
Croc: Legend of the Gobbos 4
Dragon Ball Gt Final Bout 1
Duke Nukem: Total Meltdown 4
Final Fantasy Tactics 4
Frogger 1
Front Mission Alternative 4
G Police 4
Ghost in the Shell 3 1/2
Grand Tour Racing '98 3 1/2
Jet Moto 2 3 1/2
Klonoa 4 1/2
Marvel Superheroes 4
Mass Destruction 3
Maximum Force 2 1/2
MDK 3
Mega Man X4 4
MK Mythologies: Sub Zero 2 1/2
Monopoly 1 1/2
Nagano Winter Olimpics '98
Namco Museum Vol.5 2
NBA Live '98 4
NCAA GameBreaker '98 4 1/2
NHL '98 4 1/2
Nightmare Creatures 3 1/2
Oddworld: Abe's Oddysee 4 1/2
One 3
Pandemonium 2 3
Parappa the Rapper 4 1/2
Peak Performance 3 1/2
Point Blank 1 1/2
Poy Poy 4
Ranpage World Tour 2 1/2
Ray Tracer 2
Real Robot Final Attack 3
Resident Evil 2 4 1/2
Riven 2
Spawn The Etherna 1 1/2
Star Wars: Master Of Teräs Käs 3
Steel Reign 3 1/2
Street Fighter EX Plus Alfa 4 1/2
Street Fighter Collection 4 1/2
Test Drive 4 4
The Last Report 3
Tobal 2 4
Tomb Raider 2 4 1/2
V-Rally 4
Vs. 2 1/2
Winning Eleven III 4
X-Men Children Of The Atom 2 1/2

Diablo

PREPARATEVI AD AFFRONTARE DIABLO ANCHE SU PLAYSTATION



▲ **Le lugubri atmosfere sono senza dubbio uno dei punti di forza di questo divertentissimo titolo!**

I giocatori di solito temono le conversioni da PC a Console, perché dovendo comprimere il gioco in un formato adatto alla PlayStation, i tagli sono inevitabili. Difficilmente si riesce ad avere una versione all'altezza dell'originale, ma Diablo rompe con questa tradizione. Il gioco è divertente come la sua controparte su PC ed ha anche una grafica migliore. Dovete scegliere un personaggio fra i tre disponibili e avventurarvi in un pericoloso labirinto sotterraneo per sconfiggere il malvagio demone Diablo. Nei 16 livelli che dovrete affrontare prima dello scontro finale, verrete coinvolti in mini missioni che vi permetteranno di trovare degli utili oggetti magici. Lungo la strada incontrerete anche altri personaggi che aiuteranno o ostacoleranno la vostra ricerca. L'intero gioco è in prospettiva isometrica e la grafica è molto curata e suggestiva. Tutti i mostri sono grandi e ben animati e i gli incantesimi risultano davvero spettacolari. Rispetto alla versione PC sono stati aggiunti alcuni effetti luce che rendono il gioco ancora più bello dell'originale. Lo schema di controllo è ora un'interfaccia direzionale sorprendentemente efficace e facile da usare. Col progredire del gioco, l'azione si fa sempre più frenetica e difficile, ma fortunatamente potete unirvi ad un altro giocatore per superare le insidie. Con un amico che vi aiuta le cose saranno più facili e potrete raggiungere obiettivi che difficilmente avreste potuto raggiungere da soli. Come avrete capito la versione PlayStation di Diablo è solo per due giocatori e non per quattro come in quella PC, ma anche così è estremamente divertente. Inoltre potrete salvare i progressi fatti dal vostro personaggio sulla memory card così da poterla utilizzare anche quando andate a giocare a casa di un amico. Diablo genera casualmente i 16 livelli che compongono il gioco, così ogni volta che giocherete dovrete districarvi in nuovi labirinti. Avrete a disposizione più di duecento incantesimi e trecento oggetti utilizzabili. Ecco perché Diablo è considerato un gioco di cui non ci si stanca mai!

Infine, Diablo non è solo una fedele conversione, ma un gioco eccezionale confezionato a misura di console. Complimenti alla Electronic Art per lo splendido lavoro fatto; ed ora tutti nei labirinti... Diablo ci aspetta!!!



▲ **Prima di scendere nei livelli più bassi del labirinto è meglio preparare gli incantesimi più potenti.**



PRODOTTO
Electronic Arts

SVILUPPO
Electronic Arts

GENERE
Azione/GDR

◄ **Puoi visitare l'Overworld per parlare con la gente del posto o comprare accessori, ma la vera azione si svolge nei sotterranei!**



▲ **Cercate di avere sempre una buona scorta di pozioni guaritrici se volete sperare di sopravvivere ai sotterranei di Diablo.**

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	3.5
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	3.5

LONGEVITÀ: 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

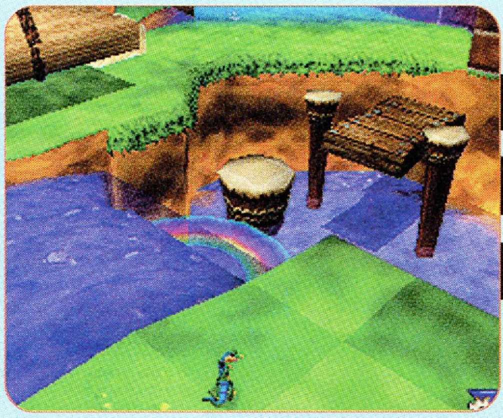
RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ L'OTTIMA ATMOSFERA AUMENTA CONSIDEREVOLMENTE LA QUALITÀ DEL GIOCO
- ▲ DIVERTENTE ANCHE SE GIOCATO IN DUE
- ▲ MUSICA EMOZIONANTE CHE VI TERRÀ SEMPRE ALL'ERTA
- ▼ DOPO UN PO' RISCHIA DI DIVENTARE RIPETITIVO

VOTO FINALE PSM: 4½

UN NUOVO STANDARD PER LE CONVERSIONI DA PC A CONSOLE

Gex: Enter the Gecko



PRODOTTO
Midway

SVILUPPO
Crystal Dynamic

GENERE
Platform 3D

Quasi tutti i livelli mostrano effetti tipici PlayStation come la trasparenza, la nebbia e le fonti luce realistiche.

DIVERTIMENTO ASSICURATO CON IL NUOVO PLATFORM DELLA CRYSTAL DYNAMIC

Finalmente, molti anni dopo il suo esordio sulla console 3DO, Gex appare in un sequel. *Gex: Enter the Gecko* rappresenta il primo tentativo della Crystal Dynamic di creare un platform game in 3-D reale. La storia inizia con due agenti governativi che informano Gex del ritorno del suo arci-nemico Rez. Apparentemente Rez è tornato alle sue vecchie abitudini e sta di nuovo tentando di impossessarsi dei canali televisivi mondiali. Gex all'inizio è un po' riluttante, ma dopo un'operazione di convincimento ed un po' di soldi, decide di diventare un eroe. Come nel primo Gex, l'attore Dana Gould fornisce la propria voce al Gecko, dando una personalità divertente e spiritosa ad una mascotte altrimenti un po' scarsina. I giocatori si divertiranno per la grande quantità di spunti comici che il gioco offre durante l'azione. A partire dal disegno degli ambienti, fino agli stravaganti costumi di Gex, tutto mostra quanta attenzione i progettisti abbiano messo nei dettagli. *Gex 2* ha sette ambientazioni

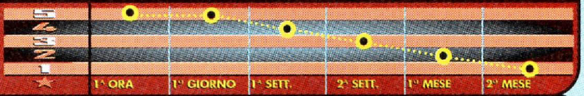


divise in vari sottolivelli. Ciascun livello si ispira ad un particolare genere cinematografico, dalla fantascienza ai cartoni animati fino al Kung-Fu classico di Chop-Suey. Viaggerete da un area all'altra, combattendo con alieni, dinosauri e qualunque altra cosa possiate immaginare. Non c'è davvero fine alla varietà che troverete in *Enter the Gecko*. Inoltre la Crystal Dynamic ha fatto un ottimo lavoro portando Gex nel mondo 3-D. La telecamera, che normalmente può dare problemi, qui funziona benissimo e può essere facilmente regolata tramite i tasti L1 ed R1. I controlli sono precisi, cosa fondamentale visto il gran numero di salti e movimenti che il gioco richiede. Se siete appassionati del genere date un'occhiata a *Gex 2*. Può non essere perfetto, ma è decisamente sulla strada giusta.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	4
CONTROLLO	3.5
INNOVAZIONE	3.5
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ GRAFICA IN STILE CARTONE ANIMATO
▲ DIVERTENTI LE FRASI CON CUI GEX ACCOMPAGNA L'AZIONE
▲ L'AMBIENTAZIONE VARIA AD OGNI LIVELLO
▼ BISOGNA ESSERE DEI BRAVI GIOCATORI PLATFORM PER POTERLO APPREZZARE

VOTO FINALE PSM: 4

UN BUON PASSO AVANTI PER IL GENERE PLATFORM

Hot Shots Golf

ARRIVA IL GOLF CHE HA FATTO IMPAZZIRE IL GIAPPONE

Gente, questo gioco è veramente mitico! Vi riuscirà ad appassionare anche se non capite nulla di golf e odiate questo sport con tutte le vostre forze! La Sony ha sviluppato *HotShots Golf* tenendo bene in mente l'utente medio della PlayStation. Così ha creato un'interfaccia semplice e immediata che vi metterà subito in condizione di giocare. E' bene chiarire che questo gioco non ha nulla a che vedere con le seriose e complicate simulazioni di golf. Infatti gli unici che rimarranno delusi saranno i puristi di questo sport, ma tutti gli altri lo ameranno. Dopo tutto in Giappone questo gioco si chiama *Minna No Golf*, che tradotto suona come "Il golf di noi tutti". Anche se *HotShots* ha un minimo di strategia, il suo cuore sta nell'affinare le abilità base tipiche del golf.
Ci sono differenti modi di gioco: stroke, torneo, partita, allenamento e uno contro l'altro (giocate su un tracciato da 9 o 18 buche con un amico e il divertimento è garantito). Potete anche prendere lezioni per potenziare il vostro drive (primo tiro) o giocare a qualche buca di mini golf per far pratica di putting (tiro d'avvicinamento alla buca). *HotShots* tiene in memoria le prestazioni dei giocatori, come il minimo numero di tiri fatti per finire un tracciato. I replay dei vostri colpi migliori possono essere salvati su Memory Card, in seguito potrete così mostrarli ai vostri amici e farli schiattare d'invidia. Se questo ancora non vi bastasse, sappiate che in *HotShots* ci sono tantissimi personaggi e percorsi nascosti che potrete sbloccare nel corso del gioco! Questa caratteristica aumenta ulteriormente la longevità del titolo e spinge a rigiocare spesso per scoprire ogni segreto. *HotShots Golf* ci è veramente piaciuto. Il nostro unico appunto è che i tanti personaggi selezionabili hanno un'animazione un po' scattosa e poca personalità, ma questa è pura pignoleria! I fanatici del vero golf non apprezzeranno i personaggi caricaturali e l'azione frizzante tipo sala gioco, ma siamo sicuri che tutti gli altri si divertiranno. Provare per credere!



PRODOTTO
Sony CEA

SVILUPPO
Sony CEA

GENERE
Golf

Lo stile da sala gioco di Hotshot farà storcere il naso ai puristi del golf, ma è quello che ci vuole per il giocatore occasionale.



PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	3
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	4.5
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ

1° ORA · 1° GIORNO · 1° SETT. · 2° SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ GIOCABILE ED IMMEDIATO ANCHE PER CHI DI GOLF NON NE CAPISCE NULLA
▲ PERSONAGGI SEGRETI AUMENTANO LA LONGEVITA'
▲ SUGGESTIVI RUMORI DI FONDO
▼ LA GRAFICA E' TROPPO SEMPLICE E LE ANIMAZIONI SCATTANO UN PO'

VOTO FINALE PSM: 4

UN BUON TITOLO CHE MERITA UN'OCCHIATA

Breath of Fire III

PREPARATEVI A TORNARE NELLE TERRE DEI DRAGHI



PRODOTTO
Capcom
SVILUPPO
Capcom
GENERE
GDR

Con lo svilupparsi della storia dovrete attraversare oceani e deserti alla ricerca di misteriose divinità.

Continua il momento fortunato per gli amanti dei giochi di ruolo che dopo un periodo di astinenza totale iniziano ad avere parecchio con cui giocare! La novità del mese è *Breath of Fire III*, il terzo capitolo della serie che la Square iniziò sul Super NES. Graficamente il gioco presenta come un mix di fondali a grafica poligonale e personaggi bitmap disegnati a mano. La natura poligonale dei fondali permette al giocatore di cambiare dinamicamente il punto di vista per cercare nemici o oggetti nascosti dietro elementi dello sfondo. Questo è molto utile sia nell'esplorazione della mappa, sia nella soluzione di alcuni puzzle. I personaggi bidimensionali sono ben animati e realizzati con una grande cura del dettaglio. L'unione di questi elementi rende l'atmosfera del gioco piacevole e colorata.

La serie BOF è incentrata sui conflitti tra umani, Dei e Brood, e una razza di draghi incredibilmente potenti. *Breath of Fire III* mantiene la stessa ambientazione e sviluppa ulteriormente la trama dei primi due capitoli. Comincerete il gioco ai comandi di Ryu, un confuso cucciolo di drago isolato da tutti perché creduto un mostro. Col progredire della storia Ryu scoprirà il suo lignaggio e il suo ruolo fondamentale nel ciclo della vita del suo mondo. Nella vostra ricerca sarete accompagnati da moltissimi personaggi, ciascuno con abilità speciali che permetteranno di raggiungere aree della mappa prima inaccessibili. Per esempio Momo è in grado di passare attraverso i muri più deboli e Ryu può farsi strada con la spada attraverso la fitta vegetazione. Il gioco è incredibilmente vasto ed avrete molto da esplorare e da scoprire. Ci sono così tante missioni secondarie, segreti e mini-giochi opzionali che è impossibile citarli tutti in una recensione di una sola pagina. Particolarmente divertente è la sezione in cui si va a pescare nella speranza di tirare su pesci o oggetti rari.

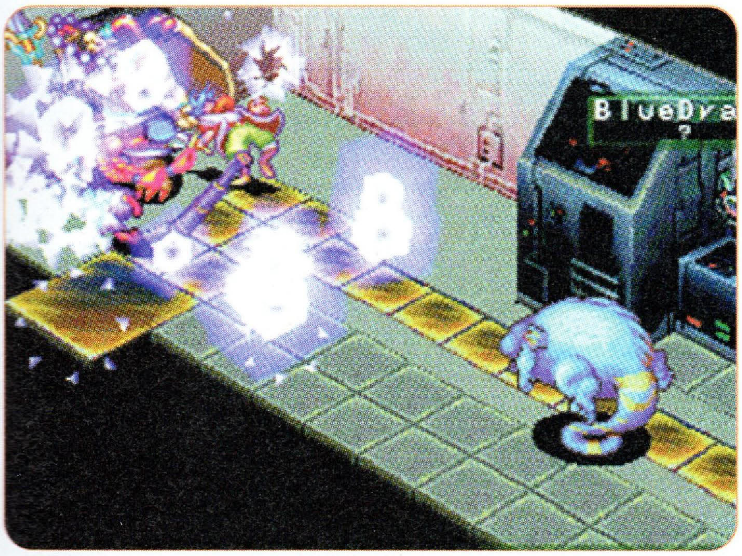
Gli elementi più importanti in un GDR sono i personaggi e la storia; in *Breath of Fire III* non sono stati trascurati nessuno dei due. L'uso intelligente degli effetti sonori (incluse alcune voci stile *Street Fighter*, durante le battaglie), le animazioni dettagliate ed i dialoghi ben scritti a volte pieni di humor, lo rendono un'avventura entusiasmante. Non fatevi ingannare dalla grafica e dalle premesse. Anche se la struttura di gioco può sembrare semplice in confronto ad altri GDR, *Breath of Fire III* offre migliaia di dettagli e una storia davvero avvincente. Far passare questo titolo come "uno dei tanti" giochi di ruolo usciti sarebbe un vero delitto. *Breath of Fire III* un titolo davvero imperdibile con una struttura di gioco solida e longeva!



La grafica colorata e i simpatici personaggi riprendo perfettamente l'atmosfera dei cartoni animati giapponesi.



Dovrete parlare con tutti i personaggi che incontrate o potreste perdere qualche prezioso indizio.



Incantesimi permettono di vedere eccezionali effetti speciali, questo grazie al contrasto con i personaggi disegnati a mano.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4.5
SONORO	4
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	4.5



RIASSUNTO ★ GIOCO

- GRAFICA PULITA E DIVERTENTE
- NUMEROSE MINI MISSIONI E SOTTO GIOCHI
- STORIA INTERESSANTE ED AVVINCENTE
- VI TERRA' INCOLLATI AL JOYPAD PER MESI

VOTO FINALE PSM: 4½

LA CAPCOM HA UN CAVALLO VINCENTE NEI GDR!

NCAA March Madness



PRODOTTO
EA Sports
SVILUPPO
EA Sports
GENERE
Pallacanestro

◄ La numerazione accurata e il colore della pelle rendono possibile riconoscere le star dei college quali Antawn Jamison, anche senza i nomi scritti sulle magliette.

FINALMENTE UN GIOCO DI COLLEGE BASKET

Con tutti gli incredibili giochi sportivi per PlayStation è strano che il mondo della pallacanestro universitaria sia stato quasi ignorato. La Mindscape aveva fatto uscire l'orrido *NCAA Final Four*, che aveva depresso i fan del basket universitario in attesa di un gioco decente. Duro da credere, ma l'ultimo titolo decente del genere è stato *Coach K* per MegaDrive Sega. Per fortuna la EA ci ha fornito su un piatto d'argento un buon gioco sul basket college, anche se non del tutto privo di difetti.

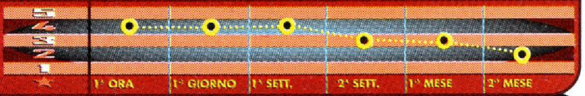
NCAA March Madness si basa sul motore di gioco di *NBA Live '97*, che vuol dire niente smorzate, niente tiri a incrociare o schiacciate dirette. Tuttavia il fatto di usare un motore già sperimentato ha permesso agli sviluppatori di affinare la giocabilità e di aumentare l'abilità di gioco del computer. Sebbene la grafica non sia comparabile con gli ultimi giochi di basket usciti, non si può negare che questo sia il gioco più equilibrato degli ultimi anni. Quando si gioca uno contro l'altro la sfida è entusiasmante, e garantisce ore di divertimento. Nonostante tutto sono presenti i soliti difetti che hanno afflitto la serie Live. Il movimento goffo dei giocatori, i controlli poco curati e la confusione dei tasti distraggono dal gioco, ma a far dimenticare questi difetti c'è il miglioramento dell'intelligenza artificiale della CPU. Gli avversari guidati dal computer difendono a zona, pressano quando è necessario ed assicurano una delle difese più toste che abbiamo mai visto. Per quanto ci ricordiamo noi, questo è il primo gioco che vi obbliga a far girare la palla per cercare di aprire un varco nella difesa. Se non ci riuscite caleranno drasticamente le vostre possibilità di andare a canestro. E' duro da credere che una caratteristica così banale sia tanto innovativa, ma purtroppo è così.

La classificazione in divisioni è la stessa del torneo dei college americani. La modalità torneo e la difficoltà ben equilibrata rendono NCAA un gioco divertente. Un buon risultato se si pensa a quale spazzatura in passato i programmatori abbiano cercato di spacciare per pallacanestro. Per concludere, NCAA non è perfetto, ma è buono quanto basta.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	3
CONTROLLO	2.5
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ OTTIMA INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEL COMPUTER
▲ L'AMBIENTAZIONE DEL COLLEGE BASKET E' BEN RICOSTRUITA
▼ CONTROLLO DI GIOCO TROPPO MACCHINOSO
▼ MOTORE DI GIOCO UN PO' VECCHIO

VOTO FINALE PSM: 3

FINALMENTE UNA SIMULAZIONE DECENTE DI COLLEGE BASKET

Newman/Haas Racing

PREPARATEVI A CORRERE NEL CAMPIONATO KART

La Psygnosis dichiara di aver completamente riconfigurato il motore di gioco di *Formula 1* per *Newman/Haas*. Però, dopo un'occhiata superficiale a questo gioco risulta chiaro che non ha nulla da offrire in più dei precedenti giochi di F1 della Psygnosis.

La grafica è in alta risoluzione e gira a 30 fotogrammi al secondo, ma il risultato finale è sotto gli standard della Psygnosis. Il gioco soffre la presenza di texture grossolane, la mancanza di effetti visivi che catturino l'attenzione ed ha un apparenza troppo "blocchettosa" e poco fluida. Gli effetti sonori sono adeguati, ma il commento alla gara fatto dall'ex-campione Danny Sullivan e dal telecronista ESPN/ABC Bob Varsha è ripetitivo e inutile.

La struttura di *Newman/Haas*, è l'unico punto solido del gioco, visto che si basa sul-



PRODOTTO
Psygnosis
SVILUPPO
Studio 33
GENERE
Corse

◄ Anche se in Newman/Haas Racing ci sono piloti e piste del campionato CART, è molto lontano dall'essere completo.

l'ormai stabile motore già usato per i due precedenti titoli dedicati alla Formula 1. Potrete gareggiare ad una singola corsa, partecipare al campionato Indy Car, lanciarvi in un divertente testa-a-testa contro il computer o sfidare un amico grazie all'ottimo split screen. In questa modalità ci saranno con quattro macchine controllate dal computer oltre all'avversario umano. Potrete guidare il vostro bolide sia con controller digitali che analogici. C'è la possibilità di personalizzare la propria macchina per adattarla alla corsa, ma siamo ben lontani da una vera simulazione.

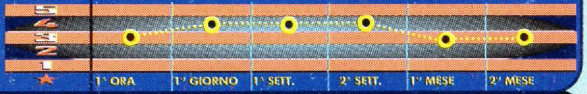
Gli appassionati del mondo Indy Car troveranno 11 piste diverse su cui gareggiare e potranno impersonare uno dei 16 grandi piloti di questo campionato. Nonostante ciò il gioco è tutt'altro che completo in quanto è la Sony ad avere i diritti di sfruttamento del campionato CART. Non c'è modo di ricreare accuratamente un vero campionato o anche solo una corsa.

In finale, *Newman/Haas Racing* è un gioco di corse soddisfacente se non avete mai giocato con *Formula 1 CE*. Se lo avete fatto questo gioco sarà una delusione, perché non è né innovativo né emozionante né divertente.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	3
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	2

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ OTTIMA MODALITA' A DUE GIOCATORI
▲ GRAFICA FLUIDA E VELOCE
▼ NON HA NULLA IN PIU' DI FORMULA 1
▼ IL COMMENTO E' MONOTONO... MEGLIO TOGLIERLO

VOTO FINALE PSM: 2½

LA PSYGNOSIS SFRUTTA TROPPO UN MOTORE CHE ORMAI RISCHIA DI FONDERE

Theme Hospital



PRODOTTO
Electronic Arts

SVILUPPO
Bullfrog Software

GENERE
Simulazione

◄ **Costruire e gestire un ospedale può essere più divertente di quello che immaginiate.**



▲ **Ogni vostra decisione può influenzare il funzionamento dell'ospedale.**

SIETE PRONTI A GIOCARE CON L'OSPEDALE PIU' DIVERTENTE DEL MONDO?

Sulla PlayStation si sono viste pochissime simulazioni di qualità, così è bello vedere un titolo come *Theme Hospital* fare la sua apparizione. Nelle vesti di un manager sarete costretti a prendere continue decisioni per mandare avanti un ospedale. Dovrete costruirlo, riunire lo staff e pareggiare il bilancio. Ogni scelta che farete influenzerà il futuro del vostro ospedale, così prima di prendere una decisione pensateci bene! Fortunatamente l'interfaccia di *Theme Hospital* è ben disegnata e facile da utilizzare: in questo modo non dovrete perdere tempo a decifrare menu complessi. Infatti c'è un tutorial che vi spiega gli aspetti più importanti del gioco.
All'inizio potete gestire un piccolo ospedale in grado di curare poche malattie, ma se aumenterete la vostra esperienza, l'ospedale crescerà e sarete in grado di curare malattie sempre più complesse. Quando penserete di avere tutto sotto controllo salterà fuori un'epidemia, oppure comincerete a perdere pazienti a causa di un ospedale concorrente. Dovrete stare sempre in guardia se vorrete rimanere in attivo e continuare ad avere successo. La grafica è chiara e colorata ed aggiunge umorismo al triste ambiente ospedaliero. Le malattie che si possono prendere i pazienti sono del tutto folli e vanno dall'invisibilità al DNA alieno. Questa simulazione quasi perfetta ha solo due problemi. Il primo è che non ha nessuna opzione per più giocatori. Sarebbe stato grande se la Bullfrog avesse previsto la modalità con il cavo di collegamento in modo da mettere due ospedali in diretta concorrenza. Il secondo problema è in realtà molto piccolo. Considerando il gran numero di menu si sente la mancanza della compatibilità con il poco sfruttato mouse PlayStation. Non ce l'hanno in molti ma a quei pochi avrebbe migliorato senz'altro il gioco.
Merito alle EA che ha convertito quest'unico e divertente gioco di simulazione su PlayStation. L'infinità di opzioni disponibili piacerà agli appassionati di simulazioni, mentre il tutorial faciliterà l'apprendimento del gioco ai novellini. Se per voi l'azione non è tutto, correte al negozio a comprare *Theme Hospital*. Non ne rimarrete delusi.



▲ **Vi troverete a curare delle malattie veramente assurde come la capellonite.**

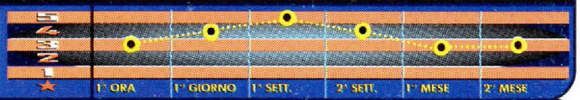


▲ **Questo gioco metterà a dura prova le vostre capacità imprenditoriali.**

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	3
CONTROLLO	2.5
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ



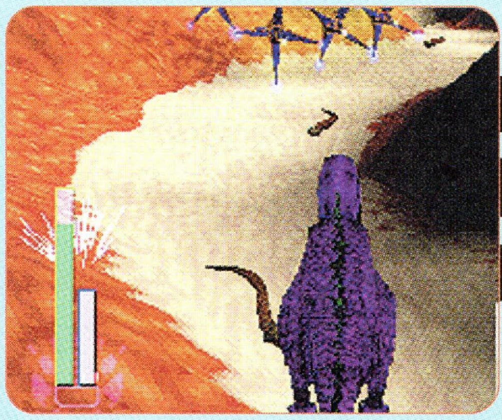
RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ LA GRAFICA E' PULITA, SEMPLICE E LAVORA BENE
- ▲ L'IDEA E' ESTREMAMENTE ORIGINALE
- ▲ DIVERTENTE E' PARTICOLARMENTE LONGEVO
- ▼ MANCA L'OPZIONE PER SUPPORTARE IL LINK E IL PSX MOUSE

VOTO FINALE PSM: 4

UNA SIMULAZIONE DIVERTENTE E COMPLETA

Beast Wars Transformers



PRODOTTO
Hasbro Interactive

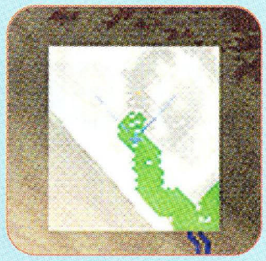
SVILUPPO
Takara

GENERE
Sparatutto

Beast Wars Transformers **è un perfetto esempio del perché i giochi su licenza hanno una cattiva reputazione.**

UN'ALTRA LICENZA BUTTATA

I giochi su licenza sono spesso una gran delusione e *Beast Wars* della Hasbro ne è un perfetto esempio. E' chiaro fin dall'inizio che gli sviluppatori sono stati costretti a sacrificare la giocabilità per restare fedeli alla serie televisiva. L'intero gioco è basato sul fatto di obbligare il giocatore a trasformare in continuazione i suoi robot solo per evidenziare il concetto dei Transformer.
In forma robotica perderete lentamente l'energia che viene dispersa nell'ambiente, mentre in forma di animale la riguadagnerete. Il problema è che in forma animale il robot non può più usare armi da fuoco contro il nemico. Così il gioco diventa uno sparatutto che vi punisce se sparate troppo. Ciascuna di queste trasformazioni impiega diversi secondi per completarsi e vi tiene lontani dall'azione, lasciando inoltre il vostro robot indifeso sotto i colpi del nemico. Non c'è nulla di più frustrante che vedere il proprio personaggio trasformarsi in maniera lenta e scattosa mentre i nemici lo usano come tiro a segno! Lo schema di gioco non è però il solo problema: il progetto dei livelli e gli obiettivi delle missioni hanno anche loro innumerevoli difetti. Ognuno dei livelli dopo un po' diventa noioso e il vago scopo della missione non stimola la fantasia. Anche la grafica non è nulla d'eccezionale: tutto troppo lento e un'inquadratura che non valorizza l'azione. Se non fosse per il gran numero di effetti speciali, Beast Wars sarebbe un disastro. La colonna sonora e gli effetti sono l'unica cosa buona di questo titolo, ma sfortunatamente non è abbastanza per sollevarlo dal fango. Alla fine *Beast Wars* resta solo un gioco su licenza poco ispirato e poco divertente che si sarebbe potuto realizzare molto meglio.



Neanche i fans più accaniti della serie televisiva potranno trovare qualcosa di buono in questo gioco.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	1.5
SONORO	1
CONTROLLO	1
INNOVAZIONE	1.5
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ (5 4 3 2 1): 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

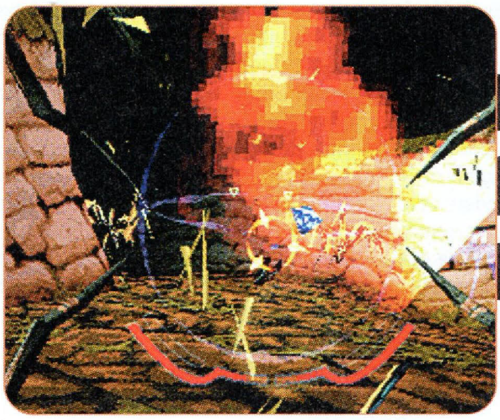
- ▼ LA GRAFICA E' SCURA E POCO ISPIRATA
- ▲ LA MUSICA E' L'UNICA COSA CHE SI SALVA
- ▼ VI FARÀ SALTARE I NERVI PER IL COMPLICATO METODO DI CONTROLLO
- ▼ IL MOTORE DI GIOCO E' PROGRAMMATO MALE

VOTO FINALE PSM: 1
SPEGNETE DOPO LA SCENA D'APERTURA

Shadow Master

LA NOIA È IL PRIMO NEMICO DEL NUOVO GIOCO DELLA PSYGNOSIS

Dalla Psygnosis non possiamo che aspettarci una grafica accattivante, eccellenti visuali ed effetti speciali fenomenali. *Shadow Master* non fa eccezione, ma con in catalogo capolavori come *Wipeout XL* e *Colony Wars* ci aspettavamo qualcosa di più da loro. Anche se *Shadow Master* non è assolutamente criticabile dal punto di vista tecnico, cade rovinosamente se andiamo ad esaminare lo svolgimento semplicistico del gioco.
Non abbiamo dubbi: *Shadow Master* è adrenalina allo stato puro, ma niente di più. Contiene alcune tra le più spettacolari esplosioni e scene d'azione mai viste su PlayStation combinate con la solita serie di fantastici effetti visivi tipici della Psygnosis. Pochi giochi possono vantare l'estremo realismo della grafica di *Shadow Master* che, come tutti gli altri giochi di questa compagnia, gode di filmati d'intermezzo in perfetto stile hollywoodiano.



PRODOTTO
Psygnosis

SVILUPPO
Hammerhead

GENERE
Sparatutto in prima persona

Shadow Master **può essere una delizia per gli occhi, ma dietro la sua apparenza si cela una struttura di gioco banale e completamente priva di ragionamento.**

Sotto l'apparenza grafica si nasconde però uno schema di gioco debole e poco emozionante. I giochi stile *"Doom"* sono di solito tutta azione, ma *Shadow Master* porta questo concetto all'estremo, senza mai stimolare la materia grigia del giocatore. L'azione si riduce ad un semplice tiro al bersaglio che annoia rapidamente il giocatore. Non c'è abbastanza varietà nello schema di gioco per tenere alto il livello d'interesse; la ripetitività alla fine prevale su tutte le altre qualità di *Shadow Master.*
Questo gioco potrebbe piacere ai maniaci degli sparatutto o a chiunque ami stare davanti alla TV a distruggere infinite orde di nemici. A coloro che cercano un gioco un po' più vario e con uno spessore maggiore, consigliamo di rivolgersi altrove.



Gli effetti visivi della Psygnosis non bastano a salvare questo titolo decisamente mediocre.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4.5
SONORO	3.5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	1
PRESENTAZIONE	3.5

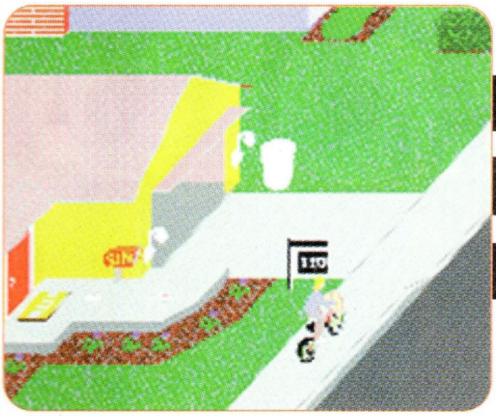
LONGEVITÀ (5 4 3 2 1): 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ LA GRAFICA PSYGNOSYS E' SEMPRE ECCEZIONALE
- ▲ BUON COMMENTO MUSICALE ED ECCEZIONALI EFFETTI SONORI
- ▼ CI SI ANNOIA TROPPO PRESTO
- ▼ ESTREMAMENTE RIPETITIVO E POCO VARIO

VOTO FINALE PSM: 2½
SOLO PER I VERI MANIACI DEL GENERE SHOOTER

Arcade's Greatest Hits: Atari Col. 2



PRODOTTO
Midway
SVILUPPO
Midway 33
GENERE
Collezione vecchi giochi

◀ **Chi potrebbe dimenticare Paperboy? Questo gioco da solo vale il prezzo dell'acquisto.**

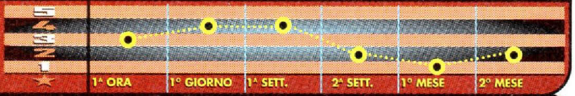
UNA COLLEZIONE DA NON PERDERE PER GLI AMANTI DEL RETRO'

Beh, veniamo subito al punto, con *Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 2,* vi portate a casa cinque tra i migliori giochi mai creati ed uno dei peggiori. *Marble Madness, Paperboy, Crystal Castles, Gauntlet,* e *Millipede* sono classici intramontabili senza età a cui vale la pena di rigiocare. Il bruttissimo *Road Blasters* prendetelo come un'offerta speciale: paghi 5 prendi 6. Questi classici Atari sono riprodotti perfettamente per ottenere la massima accuratezza sulla vostra PlayStation. Ogni gioco è identico per aspetto e giocabilità alla vecchia versione Arcade. A *Marble Madness* si sente molto la mancanza della trackball, ma il semplice concetto di gioco funziona bene anche con i pad analogici e quelli standard. L'ottima musica e la grafica ancora all'altezza, rendono *Marble Madness* un titolo piacevole. *Millipede,* il seguito di *Centipede,* è un velocissimo e furioso sparatutto con la peggiore (o più vecchia?) grafica della collezione. Anche se può sembrarvi strano, sparare agli insettoni e ripulire il campo da puzzolenti funghi velenosi è ancora divertente. *Gauntlet* è uno sparatutto molto sofisticato e divertente che richiede gioco di squadra (fino a quattro giocatori) e strategia per sopravvivere alle infinite orde di mostri e fantasmi. *Crystal Castles* equivale ad un *Pac-Man* strafatto di anfetamine. Guiderete l'orso Bentley lungo labirinti isometrici 3-D, evitando creature molto pericolose e collezionando gemme colorate. L'azione è veloce e Bentley, a differenza di *Pac-Man,* ha la capacita di evitare i nemici saltando. Infine *Paperboy* è un vero classico americano. Immergetevi in un sobborgo molto popolato, distribuendo giornali agli abbonati e rompendo le finestre degli altri. Evitate gli ostacoli, colpite i cattivi (con i giornali), e guidate la vostra bici BMX lungo un percorso ad ostacoli. Vi divertirete tantissimo. I ragazzi della Midway hanno fatto un ottimo lavoro di conversione, ma le lodi più grandi vanno all'Atari che per prima ha inventato e realizzato questi super classici. Ah, dimenticavo *Road Blasters*... immaginatevi *Space Invaders* su una buccia di banana.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	3
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

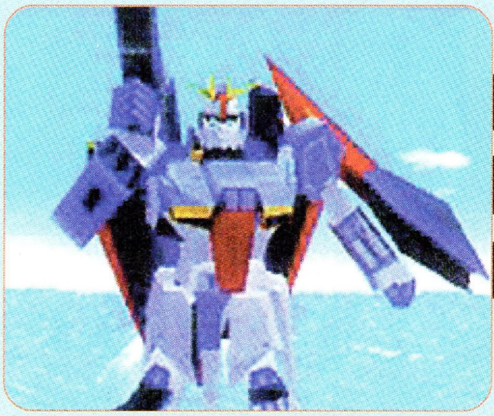
▲ OTTIMA RIPRODUZIONE DELLA VECCHIA GRAFICA ARCADE
▲ LA MUSICA E' UN FOLLE MIX DI NOSTALGIA
▲ VI RICORDERA' I POMERIGGI IN SALA GIOCHI
▼ ROAD BLASTER STONA RISPETTO ALLA QUALITA' DEGLI ALTRI GIOCHI

VOTO FINALE PSM: 3½
UNA DELLE MIGLIORI COLLEZIONE NOSTALGICHE USCITE

Z Gundam

SARÀ RIUSCITA LA BANDAI A FARE UN GIOCO DECENTE?

I fan di Gundam possono finalmente tirare un sospiro di sollievo; per la prima volta la Bandai è riuscita a creare un titolo decente! Dopo una serie interminabile di schifezze, *Z Gundam* è un buon mix d'azione e di sequenze animate tratte della serie originale. Il gioco ricorda molto *Virtual-On* anche se *Z Gundam* privilegia lo scontro fisico all'approccio strategico del titolo Sega.
La grafica è dettagliata e supera tutti i precedenti giochi di Gundam usciti finora. I Mobile Suits sono resi in un perfetto 3-D pieno di particolari. Gli stupendi effetti visivi, come le esplosioni e lo sfiato dei reattori, aggiungono realismo al gioco. Il vero capolavoro sono però le sequenze animate che miscelano astronavi e fondali 3-D con personaggi 2-D presi direttamente dalla serie televisiva. Una vera gioia per le vostre pupille!



PRODOTTO
Bandai
SVILUPPO
Bandai
GENERE
Combattimento Mech

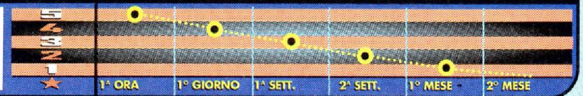
◀ **Anche se il gioco è troppo semplice, Z Gundam ha una grafica veramente mitica!**

Finalmente la Bandai è riuscita ad accorciare i lunghi tempi di caricamento che affliggevano la giocabilità dei titoli precedenti. In *Z Gundam* il tempo d'attesa tra una sequenza animata e il combattimento è più che accettabile.
I 18 Mobile Suits selezionabili sono ispirati a *Z Gundam,* ma ce ne sono alcuni nascosti che si rifanno ad altre serie; come il GP01 e GP02, presi da Gundam 0083.
Il gioco è su due dischi; uno per giocare nel ruolo di Camille (il protagonista della serie) e uno per calarsi nei panni di Char (personaggio conosciuto in Italia anche con il nome di Scia). I due dischi servono anche quando giocate con due Play linkate. In questo modo risparmierete l'acquisto di un altro *Z Gundam.*
Purtroppo non ci sono solo lodi. In generale il gioco non presenta molte difficoltà, quindi lo finirete in breve tempo. Anche la struttura base è un po' semplice: si tratta di sparare a ripetizione e lanciarsi contro il nemico con la spada laser sguainata. L'unico elemento strategico è scegliere l'arma principale tra le tre disponibili.
I fan di Gundam ameranno questo titolo, forse più per le sequenze animate che per il gioco in se stesso. A tutti gli altri consigliamo di provarlo prima!

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	4
CONTROLLO	2
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ

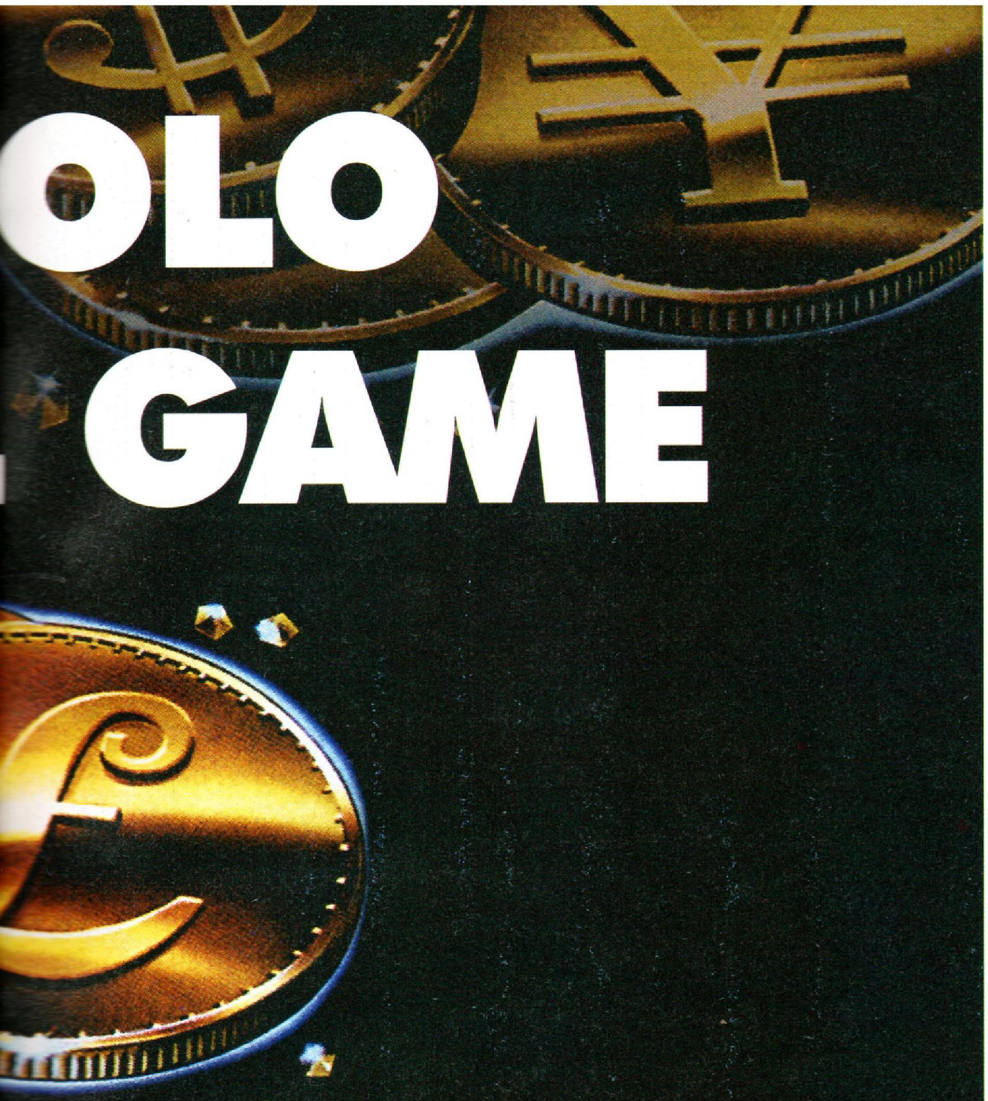


RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ LA MIGLIOR GRAFICA MAI VISTA SU UN GIOCO DI GUNDAM
▲ MUSICHE DIRETTAMENTE DALLA SERIE ANIMATA
▲ STRUTTURA DI GIOCO TROPPO SEMPLICE
▼ DIFFICILMENTE CI RIGIOCHERETE DOPO AVERLO FINITO

VOTO FINALE PSM: 3½
FINALMENTE I FAN DI GUNDAM HANNO QUALCOSA DI DECENTE


SUCCEDE S
CON GLOBA
I loghi e i marchi e le immagini sono dei rispettivi proprietari
SCEGLI NOI
PER APRIRE UN NEGOZIO
IN FRANCHISING.
GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE
CATENA DI VIDEOGIOCHI
IN FRANCHISING.
INVESTIMENTO SICURO.
SUCCESSO ASSICURATO.



GLOBAL GAME, VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING. LO TROVI IN ITALIA:

APRILIA (LT) Via Toscanini, 58
BARI 1 Via A. Volta, 6/F
BARI 2 Prossima apertura
BASTIA UMBRA (PG) Via Bastiola, 35
BOLLATE (MI) Via Leone XIII, 41
BRESCIA Viale Piave, 6/A
BUSTO ARSIZIO (VA) C/o Commerciale Ticino Viale per Lonate
CAGLIARI Via Iglesias, 43
CIVITAVECCHIA (RM) Via della Repubblica, 12
COCQUIO TREVISAGO (VA)Contrada Tagliabo, 4
COLOGNO MONZESE (MI)Prossima apertura
COSENZA Piazza Fera, 12
ERBA (CO) Corso XXV Aprile, 32
FOGGIA Prossima apertura
GALLIPOLI (LE) Viale Bari, 14/16
IMOLA (BO) Via Emilia, 121/123
LEGNANO (MI) Corso Magenta, 77/A
LUINO (VA) Via B. Luini, 15
MANTOVA Via XX Settembre, 7
MARSALA (TP) Via S. L'Africano, 11
MELZO (MI) Via Ambrogio Villa, 21
PADOVA Via Enrico Toti, 1
PALERMO Via Sciuti, 138 A/B/C
PERUGIA Via Palermo, 21/B
PISA Via C. Matteucci, 38
PONTEDERA (PI) Via Guerrazzi, 27
PORTOGRUARO (VE) Viale Isonzo, 72/A
RAVENNA Via di Roma, 157/A
REGGIO CALABRIA Via Demetrio Tripepi, 35
RIMINI Via Soardi, 16
ROMA1 Viale di Villa Pamphili, 49/51
ROMA 2 Prossima apertura
SCICLI (RG) Via Nino Bixio, 4
SESTO S. GIOVANNI (MI)Viale Casiraghi, 62
SPOLETO Viale Guglielmo Marconi, 270/A
TARANTO Via F. Cavallotti 43/B
TRAPANI Via Argentieri, 12
G. G. CORNER Via Campazzino, 12 MILANO

ALL' ESTERO:

CHIASSO Corso San Gottardo, 54
LUGANO Prossima apertura
LUSSEMBURGO 5, rue des Bains L. 1212
VALENCIA - SPAGNA Calle Salamanca 27 - 8°

GLOBAL GAME®
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Ref. PSM
Per ulteriori informazioni richiedete la nostra brochure e il nostro metodo di affiliazione, spedendo questo tagliando oppure telefonando a: Global Game Italy - via Savona, 43 Milano 20144 tel. 02/48950128

Nome
Indirizzo
Tel.

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO64 · CD-ROM

GLOBAL GAME ITALY - VIA SAVONA, 43 MILANO 20144 • TEL. 02/48950128 FAX 02/47719201

Rascal



PRODOTTO
Psygnosis
SVILUPPO
Traveler's Tales
GENERE
Platform 3D

◄ La vera sfida di Rascal è riuscire a giocarci per più di cinque minuti senza lasciare la PlayStation dalla finestra.

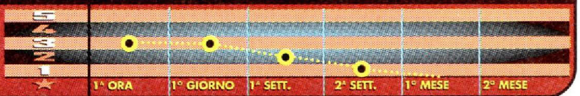
PSYGNOSIS AI SUOI MINIMI GRAZIE A QUESTO SQUALLIDO PLATFORM 3-D

Chissà cosa passava per la testa dei dirigenti Psygnosis quando hanno fatto sviluppare questo gioco ai Traveler's Tales? *Rascal* è così ingiocabile e frustrante che ci sono poche parole non volgari per descriverlo. Provate ad immaginare un Platform 3-D, immaginate poi i difetti che potrebbero rovinarne la giocabilità e moltiplicateli per duecento! Questo è *Rascal!* L'idea base era cercare di creare un gioco che graficamente potesse reggere il confronto con *Mario 64* della Nintendo. Il risultato finale è però un vero incubo. Tanto per iniziare il controllo dell'inquadratura dinamica è veramente pessimo. Avrete spesso *Rascal* inquadrato di fronte mentre i nemici lo attaccano davanti; obbligandovi a sparare alla cieca. Inoltre non c'è un sistema per decidere da soli l'inquadratura con cui seguire l'azione. E' solo questione di fortuna se si ha una giusta visuale per sorpassare alcuni difficili momenti di gioco. Il massimo dell'ingiocabilità l'avrete nei combattimenti con i nemici finali; il più delle volte il vostro avversario non sarà visibile nell'inquadratura.
Oltre a questo, anche gli enigmi concatenati del gioco contribuiscono ad aumentare la frustrazione. Quando vi sembrerà di aver risolto un problema, scoprirete qualcosa che renderà vani tutti gli sforzi fatti fino a quel momento. Visto che al peggio non c'è mai fine, i programmatori hanno sviluppato un terribile sistema di controllo. Il personaggio principale è inguidabile: per svoltare alcuni angoli sarete obbligati a manovrare Rascal come se parcheggiaste una macchina. Non vi farà piacere perdere tempo a far manovre per girare l'angolo quando i mostri sono alle vostre spalle. A livello grafico, Psygnosis ha fatto un buon lavoro ma non all'altezza dei suoi precedenti titoli. Gli oggetti non hanno profondità così è impossibile saltarci sopra. L'interfaccia è inesistente, non si capisce come si aprono le porte o quali sono le cose utilizzabili. Passerete ore a cercare di capire quali sono gli elementi con cui potrete interagire. L'orribile sistema d'inquadratura, pessimo controllo del personaggio e grafica di gioco poco rifinita rendono Rascal un gioco da evitare a tutti i costi.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	3
CONTROLLO	1
INNOVAZIONE	1.5
PRESENTAZIONE	2

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▼ IL CONTROLLO DEL PERSONAGGIO RENDE RASCAL INGIOCABILE
- ▼ LA GRAFICA NON E' AL LIVELLO PSYGNOSIS
- ▼ NON SI CAPISCE CON CHE OGGETTI SI PUO' INTERAGIRE
- ▼ L'IDEA E' AI LIMITI DEL CODICE PENALE

VOTO FINALE PSM: 1½
UN PIETOSO TENTATIVO DI BATTERE MARIO 64

Powerboat Racing

INTERPLAY AGGIUNGE UN'ONDA AI NORMALI GIOCHI DI CORSA

Chi ama l'acqua e le spericolate corse su motoscafo sarà deluso ancora una volta. Dopo tutta la pubblicità e le grandi premesse tecniche ci si aspettava qualcosa di più da questo titolo. *Powerboat Racing* non è proprio da buttare via, ma troppi difetti ne rovinano il divertimento.
Per esempio: il punto di vista con cui è inquadrato il gioco è terribile. La visuale da fuori la barca si salva, ma quella in prima in prima persona vi farà venire il mal di mare in meno di un minuto. E' possibile settare il livello di vibrazione dell'inquadratura, però anche il minimo è sempre troppo per essere sopportato. *Powerboat Racing* ha comunque delle qualità. Come negli altri titoli della serie VR Sports, anche in questo si è fatta molta attenzione alla giocabilità. I motoscafi rispondono bene ai controlli e ci sono moltissime piste su cui gareggiare. Inoltre durante lo svolgimento della gara



PRODOTTO
Interplay
SVILUPPO
Promethean Designs
GENERE
Corsa Motoscafi

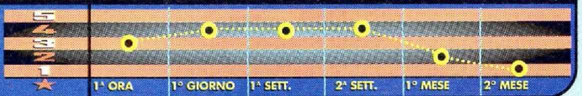
◄ La grafica poco realistica e gli effetti visivi scarsi rovinano molto l'atmosfera del gioco.

ci saranno dei cambiamenti casuali al percorso. Ciò significa che spesso dovrete cambiare rotta per l'improvvisa apparizione di un ostacolo come per esempio una nave cargo. Dovrete stare sempre all'erta perché non saprete mai cosa vi aspetta dopo ogni curva. Inoltre ogni volta che gareggiate i fondali avranno diverse condizioni climatiche. Nonostante questo influisca poco sull'andamento della corsa è simpatico vedere come passano le stagioni da una gara all'altra. La simulazione delle leggi fisiche è abbastanza realistica ed influenza i controlli del vostro mezzo; vi sembrerà veramente di guidare un velocissimo motoscafo sulle onde del mare. Il difetto maggiore rimane la grafica. E' troppo sotto gli standard e alcuni effetti sono ridicoli, come lo spruzzo d'acqua sollevato dal motore. Un gioco di simulazione come questo ha bisogno di essere supportato da una grafica dettagliata e realistica o tutta l'atmosfera ne risente.
Con qualche attenzione in più l'Interplay avrebbe prodotto un ottimo titolo. Powerboat Racing piacerà agli appassionati di motoscafi ma tutti gli altri, compresi i maniaci dei giochi di corse, farebbero meglio a dargli un'occhiata prima di spenderci dei soldi.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	3
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	5
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ PER LA MAGGIOR PARTE DEL GIOCO LA SIMULAZIONE DELLE ONDE E' PITTOSTO CONVINCENTE
- ▲ CI SONO MOLTI SEGRETI E EXTRA NASCOSTI
- ▼ UN PO' TROPPO FIACCA L'IDEA ANCHE SE SI CORRE SULL'ACQUA
- ▼ IL SONORO E LA GRAFICA SONO SOTTO GLI STANDARD

VOTO FINALE PSM: 3
UN TITOLO MASSACRATO DA UNA GRAFICA SOTTO GLI STANDARD


PlayStation
NINTENDO64
SEGA SATURN
CD-ROM
BOLLATE
DREDD
LA FESTA CONTINUA...
AL GLOBAL GAME
DI BOLLATE CONTINUANO
LE GRANDI OFFERTE
SU TUTTI I TITOLI
E SU TUTTE LE CONSOLE
GLOBAL GAME
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING
VIA LEONE XIII


(SENZA LIMITE D'ETÀ)
GLOBAL GAME
ANCHE A SCICLI
PlayStation
NINTENDO64
SEGA SATURN
CD-ROM
Iscriviti al nostro
fantastico club
Via Nino Bixio, 4
Scicli (RG)
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

Prodotto Sony CEA **Sviluppato** Sony CEA **Data D'uscita** Aprile (USA) TBA (ITA) **Tipo** Sparatutto 3-D



Il malefico Bosc è la causa di tutti i mali, visto che lui e la sua orda di alieni hanno combinato ogni sorta di casino per la galassia. Può Blasto mettere fine alle sue malefatte?

BLASTO

È pronto finalmente il più pompato Platform della Sony e sembra dannatamente buono



Blasto è in fondo un platform/azione vecchio stile. Per esempio, qui dovrete dosare con molta precisione i salti se non volete che il vostro eroe finisca affettato dalla lama rotante.

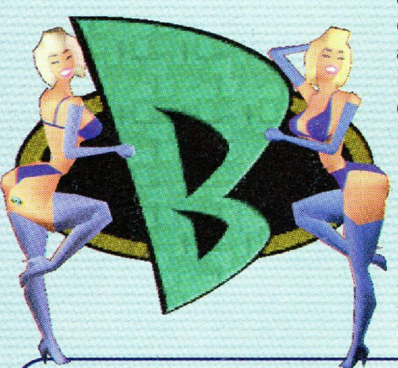
Dopo un prematuro e grandioso lancio pubblicitario, *Blasto* è entrato in una sorta di dimenticatoio. Sembra che dopo la E3, la Sony abbia capito che il gioco non era ancora pronto. Così Blasto è tornato indietro tra le mani degli sviluppatori per aggiungere qualche extra e rifinire alcuni aspetti grafici. La buona notizia è che tutto questo pare abbia dato buoni risultati, perché *Blasto* sembra essere uno dei giochi più freschi, divertenti e tecnologicamente innovativi che usciranno quest'anno su PlayStation.

L'eroe del gioco è un paladino della giustizia, iper muscoloso e gran chiacchierone che conduce una guerra personale contro gli alieni che vogliono conquistare la galassia. Gli ambienti del gioco sono enormi, ma ogni livello richiede solo un caricamento iniziale e poi l'azione scorrerà fluida senza interruzioni. Tutto questo grazie a una procedura software davvero innovativa: il caricamento di dati dal CD continua anche mentre giocate. Funziona bene e così i livelli sono più vasti rispetto ad altri giochi che richiedono tempi di caricamento maggiori.

Nel cuore di *Blasto* batte il classico platform/shooter 3-D in cui correte in giro e sparate come matti. Gli alieni vi attaccano costantemente da tutti i lati, e il gioco si mantiene intenso in ogni livello. Il nostro eroe ha una gran varietà di power-up da prendere lungo la strada, da quelli standard (lanciafiamme) a quelli più bizzarri (un pollo blu?!?). Questi bonus vi faciliteranno la vita nei livelli più pericolosi del gioco.

La missione del nostro eroe sarà allietata dalla presenza delle mitiche "Pupe di Blasto": ragazze discinte che Blasto dovrà salvare dalle grinfie dei malvagi alieni. Questo non sarà politicamente corretto, ma è buffo, retrò e conferisce al gioco un sapore Anni '50.

Nella demo in nostro possesso (quasi definitiva), la grafica è grandiosa, i livelli sono enormi e il suono incredibile. Con qualche altro aggiustamento (che sta facendo mentre scriviamo), la Sony avrà sicuramente un altro cavallo vincente nelle sue fila.



Blasto ci va pesante col tema delle fanciulle in pericolo, visto che perderete un sacco di tempo a liberare le "Blasto Babes".



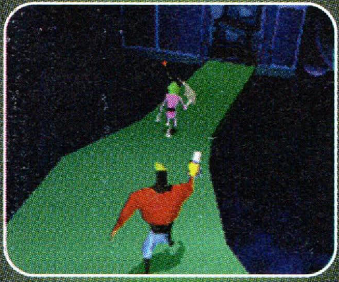
"Non premere"? Chi resisterebbe a una tentazione del genere? Qualche volta va bene, qualche volta va male.



Questa "scalinata stellare" è solo uno dei tanti segreti che abbiamo incontrato nel gioco. Se guardate bene, noterete che le stelle delimitano una serie di piattaforme invisibili che portano a bonus speciali!

SEDUTI AL LAVORO!

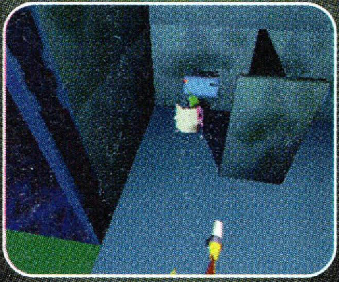
Una delle cose più strane che abbiamo visto in questo gioco ha come protagonista Blasto che insegue un alieno fino al bagno. Quando l'extraterrestre è sulla tazza del water potrete spazzarlo via per guadagnare cinque vite extra. Decisamente scorretto!



Riconoscerete l'alieno giusto perché viene verso di voi senza attaccare. Guarda, guarda ha in mano il giornale...



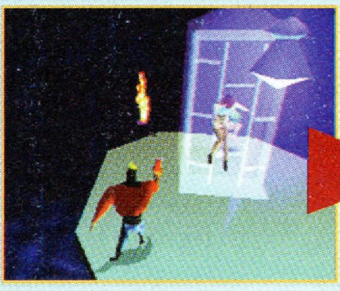
Il tipetto aprirà una porta segreta dove prima c'era un solido muro. Seguitelo e...



...spazzatelo via! Guadagnerete le cinque vita extra più facili della vostra vita.

LE PUPE DI BLASTO

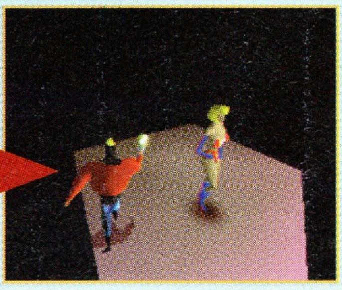
Mentre Blasto combatte livello dopo livello per farsi strada tra gli alieni oppressori, incontrerà molte fanciulle in pericolo. Riuscire a liberarle tutte è veramente difficile, ma se ci riuscirete sarete ricompensati con un mitico livello segreto!



Molte delle pupe sono facili da trovare, ma dovrete portare a termine delle missioni specifiche per poterle salvare.



Fortunatamente il gioco diventa fin troppo ovvio quando si tratta di aprire le gabbie in cui sono rinchiuse le pupe.



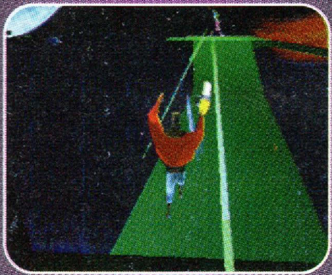
Quando salverete questa pupa tutta-America inizierà un balletto stile ragazza pon-pon. Anche le pupille degli eroi vogliono la loro parte.

SCONTRO A FUOCO!

Blasto è costantemente sotto il fuoco incrociato degli alieni. Come dice il buon Blasto: "Meglio prendere uno strofinaccio, perché ci saranno budella sul soffitto!"



▲ Gli alieni usano le barriere a loro vantaggio. Questo tizio salta fuori da dietro il muro e attacca Blasto con un raggio laser. Basta caricare un colpo e aspettare...



▲ Certi alieni sono messi in posizioni alte, tipiche di un cecchino. Dovete aggiustare la visuale per alzare il tiro.



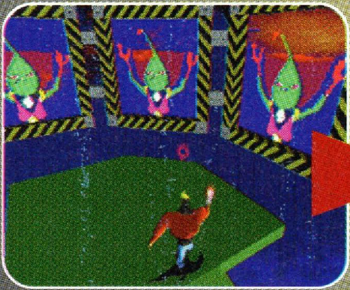
▲ Uh Oh! Attaccano in due! C'è troppa gente per i miei gusti!



▲ Questi alieni a due pistole, stile "John Woo", costituiscono una seria minaccia quando attaccano in gruppo.

DISTRUGGETE IL MONDO!

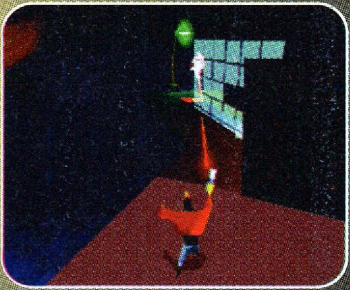
I laser di Blasto possono distruggere molti elementi di sfondo. Qualche volta vi servirà per trovare Power-up, altre sarà utile per uscire da combattimenti cruenti. Infatti potrete usare i pezzi di mattone per fare fuori le orde aliene!



▲ Al capo degli alieni piace molto parlare, come alcuni dittatori del passato. Ma Blasto non ha tempo per la propaganda.

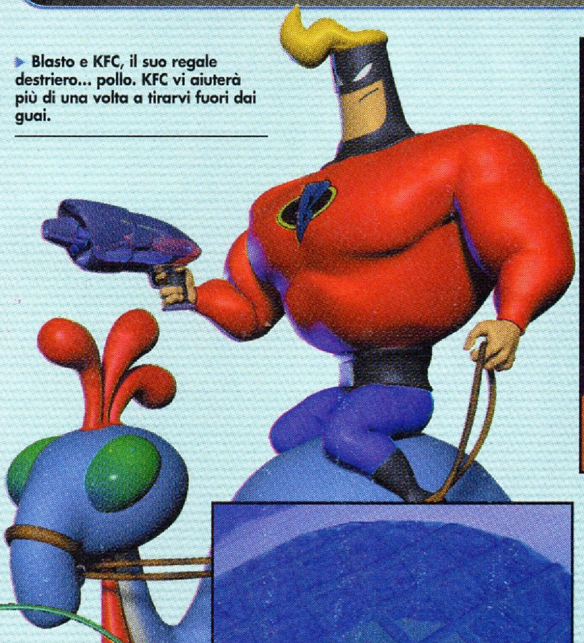


▲ Un paio di colpetti lo zittiranno. Vi piacerebbe farlo quando parla Mike Buongiorno?



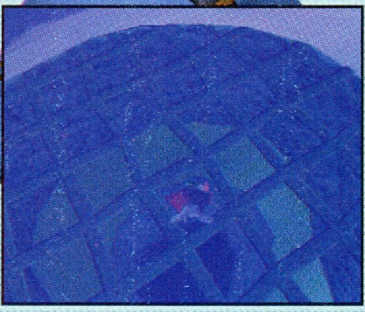
▲ Questo vetro non può offrire protezione a lungo. Dopo qualche colpo perde le sue proprietà di scudo ed allora è meglio scappare.

▶ Blasto e KFC, il suo regale destriero... pollo. KFC vi aiuterà più di una volta a tirarvi fuori dai guai.





Sarebbe una buona idea evitare di passare tra questi due lanciafiamme, finireste arrostiti!

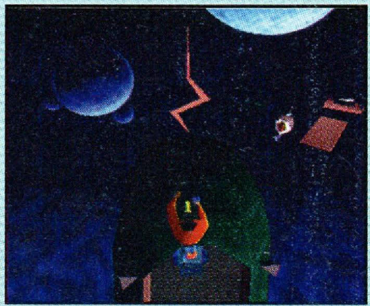


▼ In alcuni livelli sarete confinati in aree specifiche finché non avrete raggiunto un determinato obiettivo.



▶ Potete scalare gli edifici fino alla cima o passare al loro interno. Tutto questo grazie all'ambientazione in 3-D reale!

◀ Il nuoto è importante per Blasto, immergervi nei tunnel sotterranei è un modo per viaggiare in diverse ambientazioni.

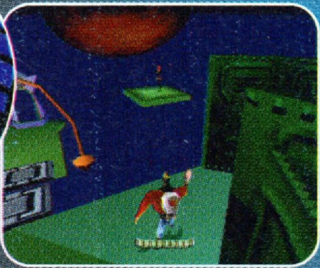


▶ La minaccia aliena! Questi tizi covano un forte odio nei confronti di Blasto, e continueranno a darsi da fare fino a che non l'avranno fatto fuori. Il peggio è quando questi schifi vi attaccano in gruppo alle spalle... Bastardi!



LO ZAINO JET

Blasto troverà lo zaino-jet in molti livelli e gli servirà per muoversi meglio. Attenti però: lo zaino ha una riserva di carburante limitata.



▲ Fino a che non trovate lo zaino-jet non c'è modo di raggiungere quella pupa.



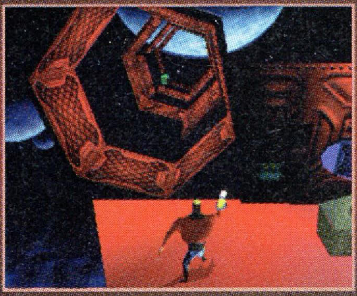
▲ Una volta preso lo zaino, potete andare dove volete. Potete anche volare nello spazio!

RIMANERE SULLE PIATTAFORME

Anche se *Blasto* è stato progettato per essere soprattutto uno shooter 3-D, ha anche una buona dose di elementi tipici del genere platform per rendere felice il "coniglio" che c'è in voi.



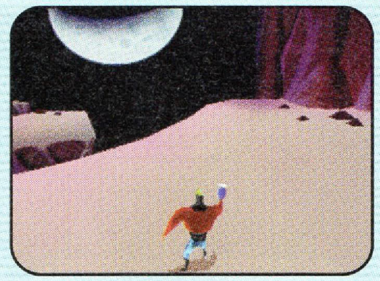
▲ Queste piattaforme fanno rimbalzare Blasto anche cinque volte più in alto di un normale salto.



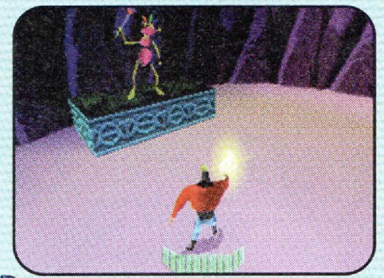
▲ Dovete essere maestri di salto se volete passare attraverso questi tubi rotanti.



▲ Se il salto è particolarmente lungo, Blasto può saltare e aggrapparsi ai bordi.



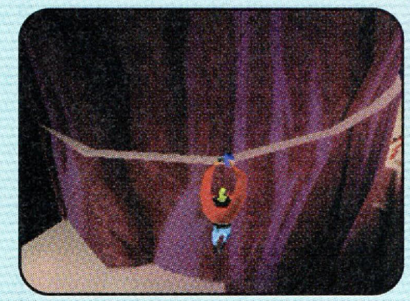
▲ Il deserto è molto bello di notte... un bel luogo per prendere a calci gli alieni!



▲ Il capo delle formiche non è troppo tosto, ma dovete fermarlo prima che faccia fuori una ragazza!



▲ Un soldato alieno sommozzatore... tra poco non ci sarà più!



▲ Quando si parla di brutti momenti! Blasto deve riuscire a superare quegli alieni arrabbiati stando attento a non precipitare nell'abisso senza fondo.



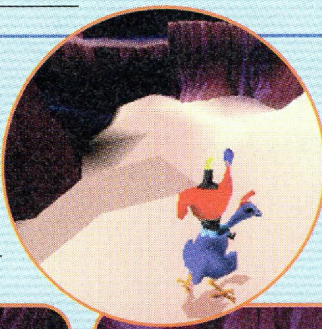
◄ Attento, *Blasto*! Questo alieno sta quasi per colpirti! E' buona regola che *Blasto* abbia sempre in mano la sua fedele pistola-frusta.

◄ Non potrete evitare un giro con lo zaino-jet. I controlli sono precisi e facili, e potrete volare proprio come avreste sempre desiderato fare.

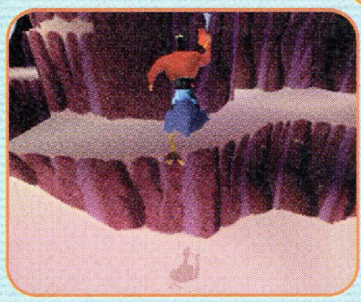
◄ "Ehi, sono Capitan Blasto, feccia aliena!". Può anche non servire, ma immedesimatevi nel ruolo di Blasto, durante la missione.

KFC

KFC è il fedele compagno pennuto di Blasto. Il nostro eroe può catturare e cavalcare questo pollo alieno per raggiungere nel deserto posti altrimenti irraggiungibili.



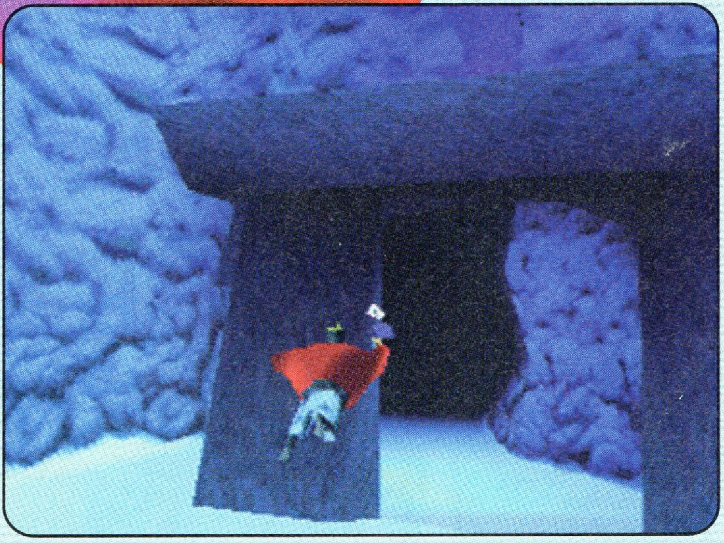
◄ KFC può portare Blasto nel deserto a grande velocità; il pollo più veloce del West!



▲ KFC non è solo veloce. Con le sue potenti zampe da pollo, aiuta Blasto a raggiungere posti che il nostro eroe non potrebbe raggiungere da solo.



▲ KFC ha anche un'arma segreta. Depone un uovo che dà vita a una sorta di pollo d'attacco che combatterà i vostri nemici. Che amico!



▲ Blasto si prepara a predare alcune tombe antiche. Sembra quasi un... Tomb Raider. Hmmm...

POWER-UPS!

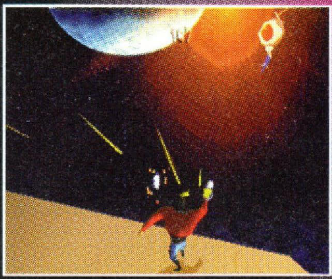
Nel corso di questa avventura Blasto può raccogliere una gran quantità di oggetti che lo aiuteranno durante la missione, dai più comuni a quelli palesemente assurdi.



▲ Quando Blasto diventa invisibile, i cattivacci spareranno alla cieca, di solito mancandolo. Ma se comincIate a sparare, loro vi individueranno.



▲ Blasto si trasforma in metallo quando diventa invincibile, e i laser dei nemici rimbalzano sul suo petto. Un effetto stramitico!



▲ Il ripetitore automatico del disintegratore rende un po' più facili i combattimenti coi nemici.



▲ Blasto può friggere i suoi nemici con questo lanciafiamme portatile: un "lavoro ben fatto" (ouch)!



◄ Queste ventole spingono... spingono Blasto su quei pericolosi pannelli solari. Ci vuole l'abilità di un veterano dei giochi platform, per far saltare il nostro eroe verso un'area più tranquilla.

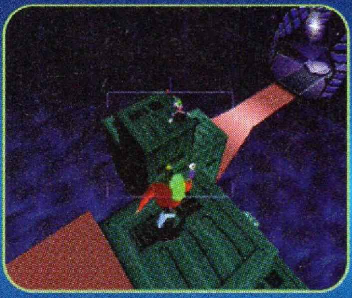
▼ Per risolvere alcuni enigmi dovrete far toccare a Blasto alcune parti dell'ambiente. Potrete così accedere a nuove locazioni. Qui dovrete spingere questo grosso blocco per raggiungere un vicino ripiano.



► Okay, questa è un'altra inutile immagine di Blasto. Ma dovete ammetterlo, è proprio un personaggio mitico.

REGISTA FAI DA TE

Se lo volete, potete prendere il controllo manuale sia della telecamera che della mira di Blasto. Questo può essere utile in molte situazioni, specie in combattimento. Per padroneggiare questo gioco è essenziale che impariate a manovrare la visuale.



▲ La camera manovrabile è particolarmente utile quando i nemici sono sotto di voi. Potrete localizzarli manualmente e spazzarli via.



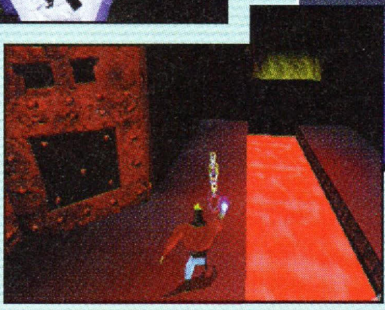
▲ Potrete fissare la visuale in una posizione specifica per fare un salto difficile. Questa possibilità vi sarà molto utile durante il gioco.



▲ Potete anche fare una panoramica su aree molto vaste, per rendervi conto di dove siete. E' sempre bene avere un'idea di cosa ci sia intorno a voi!



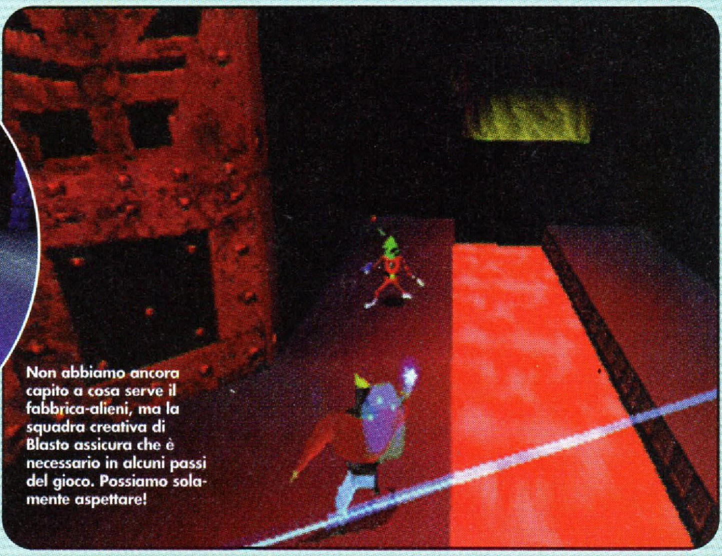
◄ Il campo di lava è oscuro e pericoloso. Chissà cosa può celarsi nelle ombre...



► Il fabbrica-alieni è una delle armi più strane di tutto il gioco: crea alieni che cominciano a spararvi addosso!?!



▲ Non vi diremo chi è questo cattivaccio, ma state attenti perché è davvero un osso duro...



Non abbiamo ancora capito a cosa serve il fabbrica-alieni, ma la squadra creativa di Blasto assicura che è necessario in alcuni passi del gioco. Possiamo solamente aspettare!

Prodotto Namco
Sviluppato Namco
Data D'uscita Maggio (USA), TBA (ITA)
Tipo Combattimento

TEKKEN 3

Il picchiaduro più atteso è finalmente pronto! Afferrate bene il joypad: il terzo campionato del "Pugno d'Acciaio" sta per iniziare



Jin può essere facilmente considerato uno dei personaggi più potenti di *Tekken 3*. Dovrà fare attenzione perché molti dei partecipanti al torneo vogliono ucciderlo.

La popolarità della saga di Tekken è seconda solo a quella di *"Street Fighters II"*. Per questo non c'è da stupirsi se l'uscita di questo terzo capitolo è uno degli eventi PlayStation più importanti dell'anno. I più fortunati avranno già messo le mani sulla versione giapponese, mentre tutti gli altri continuano a chiedersi quanto questa conversione sia fedele alla versione originale da sala giochi. Le immagini di questo articolo sono sufficienti a spazzare via ogni dubbio. La versione originale di *Tekken 3* è basata su una scheda hardware chiamata System 12, dotata di caratteristiche tecniche superiori a quelle della PlayStation. La Namco è riuscita ancora una volta a fare un lavoro eccezionale ed ha realizzato una versione virtualmente identica a quella della sala giochi. Ogni personaggio è stato fedelmente riprodotto con tutti i suoi attacchi speciali e le combo. Anche i fondali sono eccezionali ed estremamente dettagliati. Per dare ancora più valore a questa versione, la Namco ha aggiunto nuovi personaggi segreti e nuove modalità di gioco. Tutti sapete già dell'esistenza di Gon, il piccolo dinosauro preso da un manga (fumetto giapponese), ma troverete anche altri lottatori nascosti tra cui Anna Williams, Tiger, Mokujin, Ogre e molti altri ancora. Per poterli sbloccare e renderli selezionabili, dovrete riuscire a finire il gioco con i personaggi principali. *Tekken 3* ha tutte le modalità di gioco del suo predecessore: Arcade, Versus, Team Battle, Suvival, Time Attack e Allenamento. Inoltre è stata introdotta una nuova modalità chiamata Tekken Force: una specie di picchiaduro a scorrimento orizzontale tipo Final Fight o MK Mythologies! Veramente stra-mitico! Se le sole foto non vi convincono del tutto, vi assicuriamo che il gioco si muove in modo molto fluido e che risponde egregiamente ai comandi. Riuscirete a schivare gli attacchi come non siete mai riusciti a fare in nessun altro picchiaduro 3-D. Tekken è una vera pietra miliare nella storia della PlayStation. Insieme a *Gran Turismo* inaugura una nuova era della console Sony. Se amate la PlayStation non potete fare a meno di *Tekken 3* nella vostra collezione.



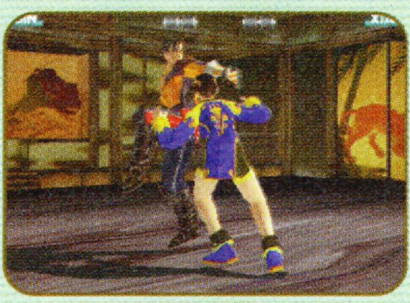
Anna Williams è una dei tanti personaggi nascosti in *Tekken 3*. Le sue mosse sono molto simili a quelle di Nina.



Jin non si darà pace finché non avrà distrutto la forza demoniaca che ha corrotto il cuore di suo padre.



I movimenti dei personaggi di *Tekken 3* sono stati copiati da quelli di alcuni esperti di arti marziali. Per questo aspettatevi attacchi molto realistici.



Durante le prese, i lanci e altri momenti salienti del combattimento la telecamera ruota intorno ai personaggi per inquadrare meglio l'azione.



Lo stile dei costumi in *Tekken 3* è decisamente più estremo. Questo fornisce ai personaggi più carisma e personalità.



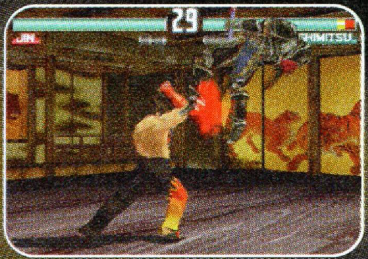
La nuova opzione di gioco chiamata "Tekken Force" è un'esclusiva della PlayStation. Se riuscite a battere l'ultimo nemico verrà rivelata un'opzione segreta.

Attacchi al Volo

Una delle mosse fondamentali in *Tekken 3* sono gli attacchi al volo. Con questi attacchi potrete catapultare in aria il vostro avversario e continuare a colpirlo prima che atterri. Una volta in aria non è possibile difendersi dagli attacchi avversari. Ogni personaggio dispone di parecchi attacchi al volo.



Il veloce e potente calcio rovesciato di Law è uno dei migliori attacchi al volo mai visti in un picchiaduro 3-D.



Uno degli aspetti più importanti nei combattimenti di *Tekken 3* sono le Air Combo. Qui vediamo Jin spedire in orbita Yoshimitsu con una gomitata.



L'uppercut d'affondo, la mossa preferita di Paul, è in grado di spazzare via qualsiasi avversario. Non dimenticate di fare il biglietto per il volo.

NUOVI ARRIVI

Come succede in tutti i sequel di picchiaduro, anche *Tekken 3* ha molti personaggi che fanno la loro prima apparizione. Puntiamo i riflettori su tre dei nuovi arrivati. Ognuno ha le sue ragioni per partecipare al torneo del "Re del Pugno d'Acciaio"...



▲ Jin Kazama è il figlio di Kazuya e Jun (due personaggi di *Tekken 2*). Combatte per sconfiggere la forza malvagia che ha distrutto suo padre.



▲ Ling Xiaoyu ha una ragione molto semplice per partecipare al torneo: se riuscirà a vincere, Heihachi le costruirà il parco di divertimenti dei suoi sogni. Mah?!?



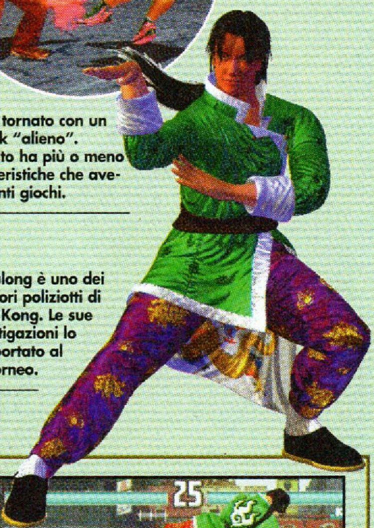
▲ Eddy Goro deve sconfiggere tutti i gli avversari e vincere il torneo per riuscire a farsi aiutare da Heihachi a vendicarsi degli assassini di suo padre.





◀ Anche se ogni partecipante al torneo ha un suo specifico stile di lotta, tutti hanno le stesse possibilità di vincere.

◀ Yoshimitsu è tornato con un inquietante look "alieno". Malgrado questo ha più o meno le stesse caratteristiche che aveva nei precedenti giochi.



▶ Lei Fulong è uno dei migliori poliziotti di Hong Kong. Le sue investigazioni lo hanno portato al torneo.



▶ L'ambientazione ad Hong Kong è stata perfettamente convertita su PlayStation. Fate caso a tutti i dettagli delle case e delle insegne.



▲ Yoshimitsu non ha alcun problema a sgozzare i suoi avversari. Fate molta attenzione se non volete incontrare una morte prematura.



▲ Chi ha detto che le ragazze non sono buone guerriere? Xiaoyu dimostra che non serve solo la forza bruta per vincere il torneo del Pugno d'Acciaio.



◀ Ehi, questa sembra la scena di un film di kung-fu cinese! Con i suoi potenti attacchi di gamba, Hwoarang può facilmente sparare in aria gli avversari.



▶ Gun Jack è una versione potenziata e corazzata del vecchio robot Jack-2. Questo è un altro dei personaggi nascosti da riuscire ad ottenere nel corso del gioco.



◀ Ling sogna di avere un luna park tutto suo!

OLTRE I COMBATTIMENTI

Uno dei punti di forza della serie di Tekken sono da sempre i bellissimi fondali che accompagnano l'azione. Ognuno dei curatissimi sfondi di *Tekken 3* riflette la storia e la personalità del personaggio a cui sono legati.



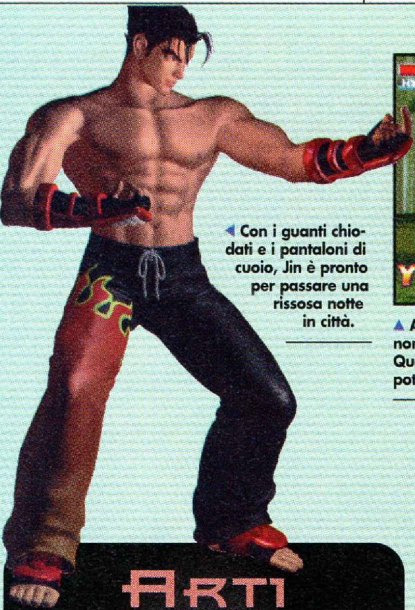
▶ I fondali di *Tekken 3* sono eccezionali. Guardate le rifiniture del drago che appare sul muro di sfondo nell'arena di Law.



▶ Anche se i fondali sono principalmente in 2-D, la Namco ha fatto un buon lavoro per dargli un senso di profondità.



▲ Da sperduti campi fino a questo antico tempio, *Tekken 3* ha una vasta gamma di arene in cui combattere, ognuna caratterizzata da uno stile unico.



◀ Con i guanti chiodati e i pantaloni di cuoio, Jin è pronto per passare una rissosa notte in città.



▲ Anche se mostra una nuova faccia, Yoshimitsu non ha cambiato molto il suo stile di lotta. Questa volta, però, la sua spada è più utile e potente rispetto agli altri Tekken.



▲ Un altro "Perfect" per Nina Williams! Le sue capacità sono molto migliorate rispetto al precedente torneo, ora può sbarazzarsi di ogni avversario in pochi secondi.



▲ Dopo essere stata risvegliata dall'ibernazione, Nina ha subito un lavaggio del cervello che la obbliga ad uccidere Jin. Da questa immagine sembra che non avrà problemi nel riuscirci.



▲ Il marchio di fabbrica di Tekken sono le esplosioni che accompagnano gli attacchi andati a segno.



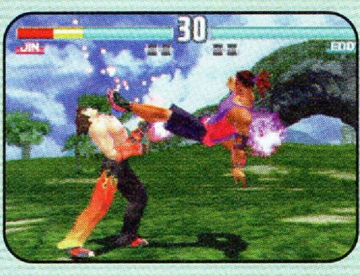
▶ Le prese e i contrattacchi di Nina sono ancora più potenti e numerosi rispetto a *Tekken 2*.



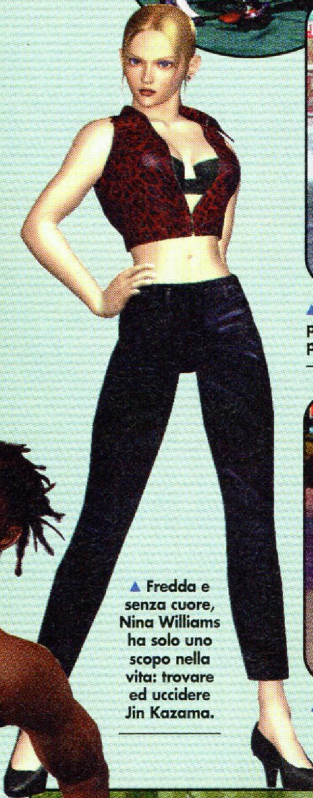
▶ Ogre è l'ultimo personaggio che dovrete affrontare per vincere il torneo.



▲ Paul una volta era considerato il personaggio con i pugni più potenti del gioco, ma sembra che Lei voglia portargli via questo primato.



▲Nessun essere normale potrebbe rialzarsi dopo un calcio come questo, ma Jin è determinato a vincere il torneo e a vendicare suo padre.



▲ Fredda e senza cuore, Nina Williams ha solo uno scopo nella vita: trovare ed uccidere Jin Kazama.



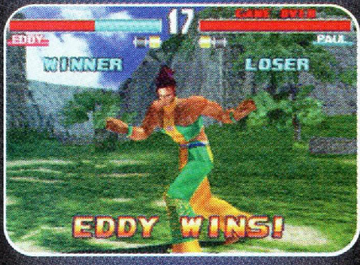
▲ Le nuvole di polvere, un'altra classica caratteristica di Tekken, appaiono quando buttate a terra l'avversario. Quando si dice "mordere la polvere"!

Arti Marziali Mortali

Ogni personaggio di *Tekken 3* usa una differente arte marziale. Dalla capoeira al tae kwon do, praticamente ogni stile di combattimento ha il suo rappresentante al torneo del Pugno d'Acciaio.



▲ Hwoarang è un esperto in tae kwon do. Molti dei suoi attacchi sono basati su calci potenti e veloci. Per questo il suo raggio d'azione è più ampio rispetto a molti altri personaggi.



▲ Eddy Goro è uno tra i migliori nuovi personaggi di *Tekken 3*. Combatte usando la capoeira, un misto tra un ballo e un'arte marziale tipica del Brasile.



▲ King è uno dei combattenti più forti del gioco ed usa tecniche di wrestling. La sua bravura nelle prese e nelle proiezioni non lo rende secondo a nessuno.



◀ Ingiustamente accusato dell'omicidio di suo padre, Eddy ha passato in prigione gran parte della sua vita. Ora è finalmente libero e cerca vendetta. Heihachi ha promesso di aiutarlo se riesce a vincere il torneo.



▲ Il motore di gioco è più reattivo rispetto alle precedenti versioni; ora è più facile schivare gli attacchi avversari. Qui Yoshimitsu si abbassa per evitare la gomitata di Law.

SPEED RACER



▶ Speed sfoggia un look all'ultima moda mentre presenta la nuova Mach 5.

Il famoso cartone animato di corse ha finalmente trovato la strada per arrivare sulla PlayStation

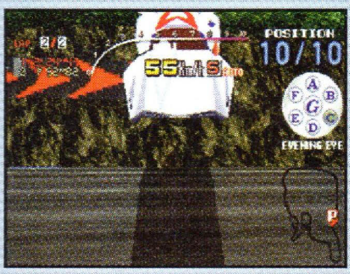
Anche se vi sembrerà strano, *Speed Racer* è uno dei cartoni animati più conosciuti e amati in tutto il mondo. Vista l'ambientazione della serie televisiva, mi sembra inutile dire che ne è stato tirato fuori un gioco di corse automobilistiche.
Come in *Ridge Racer*, *Speed Racer* usa un unico grande circuito suddiviso in tanti piccoli percorsi. Con il progredire del gioco verranno sbloccate sempre nuove piste su cui gareggiare. Anche se il circuito principale non ha delle vere scorciatoie, i percorsi multipli vi permetteranno più libertà di guida (inoltre dovrete cercare anche una pista nascosta).
Visto che ora guidate la Mach 5, avrete a disposizione tutte le sue caratteristiche speciali. Chi potrebbe dimenticare l'Auto Jack che ha salvato la vita di Speed in tanti episodi? Beh, in questo gioco potrete usarlo anche voi per saltare auto avversarie ed ostacoli. La Mach 5 ha inoltre altre sei armi segrete tra cui la classica multilama Chopper e il pneumatico rinforzato utile nelle zone fangose. Usandole al momento giusto potrete risparmiare preziosi secondi e migliorare così il vostro tempo.
Sono disponibili due diverse opzioni di corsa: Orthodox ed Endurance. La modalità Orthodox è più incentrata sulla velocità e il divertimento. La modalità Endurance è un po' più realistica e non permette di raggiungere le folli velocità dell'altra. Inoltre la gara è su 25 giri anziché sui sei standard.
In un momento in cui vanno per la maggiore i giochi di corsa super-realistici, è buffo provare un titolo come *Speed Racer*. L'atmosfera da cartone e le armi segrete della Mach 5 potrebbero riuscire a far resistere per un po' questo gioco alla spietata concorrenza dagli altri incredibili titoli in uscita. Vi diremo presto di più!



◀ Alcuni dei tunnel in *Speed Racer* somigliano un po' troppo a quelli di *Ridge Racer*, ma vi assicuriamo che è solo una coincidenza.



▲ Il computer in questo gioco è molto aggressivo e le macchine avversarie cercheranno spesso di buttarvi fuori strada. Bisogna concentrare i propri sforzi per stare lontano dalla traiettoria dei vostri avversari.



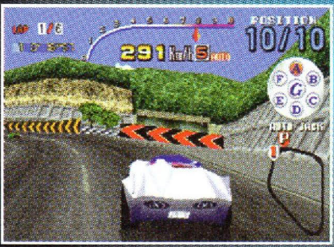
▲ Gli incidenti in *Speed Racer* sono molto spettacolari, perché fanno volare la macchina in aria fino a farla sfracellare sul terreno.



▲ Prima di iniziare la corsa potete scegliere tra molte differenti versioni della Mach 5. Ognuna ha le sue caratteristiche speciali.

SCEGLIETE IL VOSTRO PERCORSO

Come già visto in *Ridge Racer*, questo gioco utilizza un unico lunghissimo circuito che poi si divide in molte piste più piccole. A seconda di quella in cui gareggiate, dovrete viaggiare attraverso ambienti diversi per arrivare alla stessa destinazione.



▲ Nella prima pista il cammino è bloccato da una barriera metallica, quindi si può andare solo a sinistra...



▲ ...ma nella pista due è l'altra strada a essere bloccata, obbligandovi così a prendere la galleria.

LA MACH 5

Chiunque abbia seguito la serie *Speed Racer* può dirvi che la cosa migliore del cartone animato era la favolosa Mach 5. Con le sue numerose caratteristiche, l'auto di Speed può affrontare ogni situazione e uscirne senza un graffio. Naturalmente anche voi potrete usare questi poteri speciali durante il gioco.



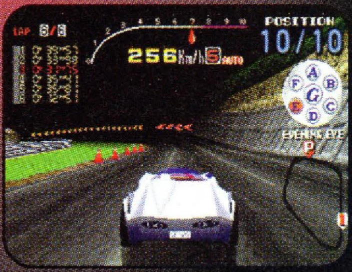
▲ L'Auto Jack fa saltare la macchina, permettendovi di superare con facilità gli avversari ed eventuali ostacoli.



▲ Le gomme rinforzate sono ottime da usare nei terreni fangosi per dare maggiore velocità alla Mach 5.



▲ Sebbene non sia usato spesso il Chopper può segare facilmente gli alberi che si incontrano sulla propria strada.



▲ Visto che guidare nell'oscurità potrebbe essere pericoloso, usate l'occhio notturno per migliorare la visibilità.

Prodotto Acclaim **Sviluppato** Acclaim

Data D'uscita Maggio (USA), Giugno (ITA) **Tipo** Azione

1-2 | TEEN | 1 x CD

BATMAN AND ROBIN


Il Dinamico Duo insieme ancora una volta in un videogioco basato sul film.

Siete rimasti delusi dai precedenti titoli su Batman? La Acclaim prova a risollevare le sorti del Cavaliere Oscuro

Da molti anni i fan del Cavaliere Oscuro attendono un videogioco decente ispirato al loro eroe. I precedenti giochi di Batman erano semplici picchiaduro a scorrimento orizzontale in cui l'eroe di Gotham doveva solo avanzare prendendo a calci tutti i cattivacci che gli si avvicinavano. Le premesse di *Batman & Robin* della Acclaim sembrano ottime; il gioco non è più basato su una serie interminabile di scontri fisici, ma è incentrato su quello che Batman sa fare meglio: investigare. Il gioco è ambientato in una ricostruzione 3D di Gotham e si sviluppa in tempo reale. Se Batman ci mette troppo a risolvere un crimine, potrebbero sfuggirgli alcuni avvenimenti che hanno luogo in un'altra zona della città. Ci sono molte nuove armi che il Dinamico Duo può utilizzare in questa missione. Per esempio il Chopping Blade che spara lame in grado di tagliare le liane di Poison Ivy, mentre per combattere gli scagnozzi di Mr. Freeze avrete a disposizione dei missili polari d'assalto. Con queste nuove opzioni e un'intera città da esplorare, la Acclaim ha forse creato il primo titolo di Batman che vale la pena di comprare.


▲ Il miglior modo di prendere i criminali è piazzarsi su un tetto e aspettare.


▲ Hey, questi tizi non c'erano nel film! Comunque rimanere fedeli al film non sarebbe stata una buona idea.


◄ Fondali colorati e buffi avversari... Sembrano riprendere le atmosfere Pop dei telefilm Anni '70


◄ "Dove cavolo ho parcheggiato la macchina?". La Bat-caverna è il posto migliore dove esaminare gli indizi raccolti

Ma questo è il film?

Uno sguardo distratto potrebbe farvi confondere il gioco con il film. Infatti gran parte della grafica è presa direttamente dal set di *Batman & Robin*.


▲ La madre di tutte le battaglie: Batman contro Mr. Freeze. Fortunatamente la Acclaim ci ha risparmiato gli squallidi dialoghi del film.


▲ Le animazioni di Batman sembrano promettere bene e sono molto realistiche. Agli inizi gli sviluppatori hanno avuto problemi con il mantello, ma fortunatamente li hanno superati.

Come in una foto

Per rendere il titolo ancora più realistico, la Acclaim ha avuto la licenza di riprodurre le fattezze degli attori nella grafica del gioco.


▲ Non ci sono dubbi, questo Batman ha lo stesso mento di George Clooney e l'inconfondibile tuta nera del film.


▲ Il ragazzo meraviglia ha lo stesso taglio di capelli della sua controparte cinematografica: l'attore Chris O'Donnel.

Mortal Kombat 4



► Come potete vedere dallo schermo principale del gioco, sono disponibili tutte le modalità di gioco della versione Arcade.

Ritornano le atmosfere cupe e piene della saga più violenta dei videogiochi



◄ Anche Sonya è tornata a combattere. Con l'aggiunta della terza dimensione, la ragazza è ancora più sexy.

Mentre la versione da sala giochi di *Mortal Kombat 4* furoreggia in mezzo mondo, ecco che la Midway si prepara a convertire per PlayStation il gioco più sanguinoso della storia.
Anche se la grafica è stata completamente rifatta in un fluido e convincente 3-D, la struttura e l'idea del gioco non sono cambiate molto rispetto alle precedenti uscite.
Ci sono comunque alcune novità: ora è possibile schivare gli attacchi avversari spostandosi lateralmente e il sistema di combo richiede più abilità rispetto a MK3. L'innovazione più grande è l'introduzione di armi che i personaggi possono usare nel tentativo di sparpagliare sul terreno pezzi dell'avversario. Ogni combattente ha una sua arma specifica, ma se durante lo scontro dovesse cadergli, entrambi potrebbero recuperarla e usarne i poteri. Pensate che umiliazione per Sub-Zero essere congelato dal suo stesso scettro magico.
In *Mortal Kombat 4* per PlayStation saranno presenti tutti i personaggi della versione da sala giochi, inclusi Fu Jin il Dio dell'aria, Quan Chi e Reiko. Oltre a questi nuovi eroi ritroveremo vecchie conoscenza tra cui Johnny Cage, Scorpion, Sonya e Sub-Zero.
Le Fatality sono le uniche mosse finali in *MK4* e ogni personaggio ne ha almeno due. Questa volta l'aggiunta della terza dimensione le rende ancora più realistiche e "spettacolari" (il sangue scorrerà a fiumi!). La conversione conterrà tutte le caratteristiche dell'originale, comprese le modalità tag team singolo, tag team per due giocatori e tournament modes. Anche se a prima vista, *Mortal Kombat 4* può sembrare un *MK3* rispolverato, più ci giocherete e più vi renderete conto delle differenze. E in questo caso si parla di miglioramenti! Tutti i Kombattenti non perdano i prossimi numeri di PSM perché scopriranno tutti i segreti di MK4.





◄ Kai fa un massaggino alla schiena di Raiden. Peccato che il Dio del tuono si rompa così facilmente, per fortuna è ancora in garanzia.

Un Kast Mortale!

Come ormai è tradizione della saga di MK, anche qui avrete una quantità enorme di personaggi tra cui scegliere il vostro massacratore preferito. Eccovi l'intero Kast dei personaggi.



▲ Tra vecchie glorie e nuovi arrivi, MK4 permette di scegliere tra quindici personaggi ufficiali, più alcuni nascosti.



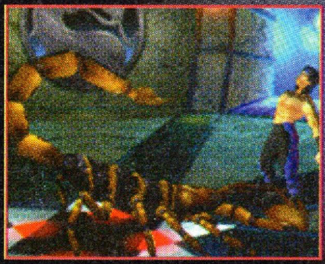
▲ Anche se può sembrare incredibile, la grafica è ancora più realistica delle precedenti versioni.



▲ Quan Chi, uno dei nuovi Kombattenti, si presenta al suo amato pubblico. Un po' pallido però.

Fatality

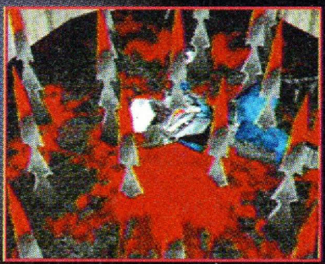
Anche se non è più possibile fare le babality, animality o le friendship; le Fatality di MK4 sono le più spettacolari e impressionati di tutta la serie. Eccovene qualche assaggio... ma fate attenzione agli schizzi di sangue.



▲ Questo scorpioncino non sembra per nulla ben intenzionato. Preparatevi ad una scena raccapricciante.



▲ Ecco qualcosa di veramente doloroso! Anche in MK4 il sangue scorre a fiumi per la felicità degli amanti dello splatter.



▲ Ecco una Pit-fatality: una mossa finale eseguibile solo in alcuni fondali specifici. Quan Chi non mi sembra molto in forma!!!

VIGILANTE 8

L'Activision guarda indietro per la nuova generazione di giochi di macchine da combattimento



▲ Molti considerano la dune buggy una scelta debole... le armi automatiche li persuaderanno del contrario!

Vigilante 8 è il primo della nuova generazione di giochi di combattimento tra veicoli. Incorpora molte idee già viste in titoli come *Twisted Metal 1 & 2*, potenziandole con un certo numero di innovazioni tecniche che permettono un passo avanti verso l'eccellenza.

Vigilante 8 stressa al massimo le capacità tecniche della PlayStation e si propone come il più bel clone di *Twisted Metal*. Per distinguersi da quest'ultimo, *Vigilante 8* si è ispirato graficamente al suo predecessore spirituale, *Interstate '76*.

Infatti, *Vigilante 8* nacque come conversione di *Interstate '76*: il best seller per PC. In seguito i programmatori pensarono che i possessori di console avrebbero gradito maggiormente un gioco d'azione in un'arena piuttosto che un'avventura basata su una missione. Il titolo ha anche subito diverse variazioni, prima si era deciso di intitolarlo *Interstate '76*, poi *Interstate '75*, poi ancora *Interstate '80*, alla fine si è arrivati alla scelta definitiva di *Vigilante 8*.

Il gioco vi mette a disposizioni 12 veicoli tra cui scegliere. La selezione spazia da macchine Anni '70 a uno scuola-bus di tipo militare. Ogni macchina è associata a un particolare pilota, che spesso è più eccentrico del veicolo che guida.

Una volta scelto il mezzo dovrete guidarlo nei vasti paesaggi 3-D e affrontare i veicoli avversari. I fondali sono eccellenti e pieni di elementi con cui interagire tra cui un hangar d'aeroporto deserto e una fattoria. Potrete distruggere praticamente tutto, causando un'eccitante distruzione di massa grazie ai vostri fidi missili.

Attraverso i vari livelli sono disseminati numerosi power-up che vanno dai missili fino a i mortai; ciascuno completo di entusiasmanti effetti speciali.

I controlli della vettura non erano ancora definitivi nella versione da noi provata, ma funzionavano già abbastanza bene. *Vigilante 8* usa lo stesso schema di controllo di *Twisted Metal*, che ormai abbiamo imparato ad amare. L'opzione per due giocatori è sempre la benvenuta e *Vigilante 8* eccelle anche qui. Sfortunatamente non è prevista la modalità di collegamento in link. Tuttavia molta gente comprerà il gioco solamente per la possibilità di dividere lo schermo in due, sia verticalmente che orizzontalmente.

Con *Vigilante 8* aspettatevi di trascorrere molte ore con i vostri amici a provare le varie arene della morte. Cavolo, lo si può fare anche di sera in famiglia! Tutti i giocatori in attesa di *Twisted Metal 3* non rimarranno delusi da *Vigilante 8*.



▲ Oh yeah! Portate in strada questo giocattolino e preparatevi a disintegrare chiunque si metta sulla vostra strada!



▶ Potrete combattere nell'aeroporto facendo lo slalom tra carcasse di vecchi aerei in rovina.



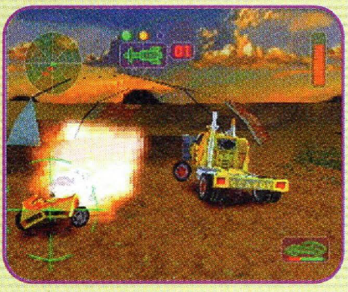
Attenzione: il pilota dello scuola-bus avrà molte lamentele dai genitori dei bambini!



▲ L'aeroporto abbandonato è il posto perfetto per un'imboscata. Siete stati avvertiti!



▲ Questa volta il Bronco ha centrato in pieno il furgone dell'A-Team. Prendi questo, Mr. T!



▲ Una delle sfide di *Vigilante 8* è riuscire a evitare il caos intorno a voi.



▲ Oh, sì, una città che non è stata ancora toccata dalla follia della battaglia. Beh, immagino sia ora di cambiare le cose...

MEGLIO CHE NELLA REALTÀ

Sebbene *Twisted Metal 2* sia un gioco eccellente, comincia a sentire gli acciacchi dell'età se confrontato alla nuova tecnologia di giochi come *Vigilante 8*. *Twisted Metal 3* avrà il suo bel da fare!



▲ Il livello rurale in *Twisted Metal 2* era pieno di oggetti cui potevi girare attorno ma non attraverso, erano solo dei semplici ostacoli.



▲ In *Vigilante 8*, potete guidare anche all'interno di tutte le strutture. Questo aggiunge anche un po' di strategia all'azione di gioco.



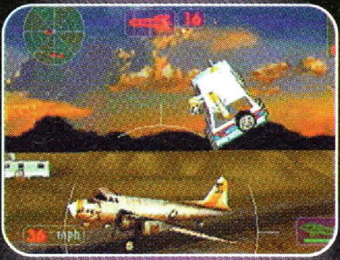
▲ *Twisted Metal* aveva ambienti vasti con solo pochi elementi che potevano essere danneggiati dal combattimento...



▲ ...in *Vigilante 8* tutto quello che vedete può essere ridotto in rovine alla fine del combattimento (e di solito lo è). Questo aggiunge intensità all'azione.

PRENDETE UN PO' D'ARIA

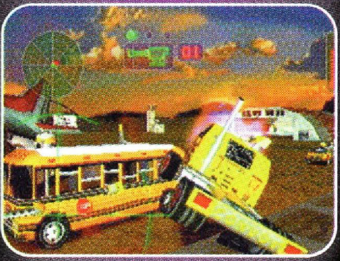
Le leggi fisiche di questo gioco permettono alcuni salti spettacolari! Capire i trucchi per far volare il vostro veicolo è una delle strategie che dovrete padroneggiare per eccellere nel gioco.



▲ Forse se saltate su quest'aereo, potrete salvarvi – o forse no!



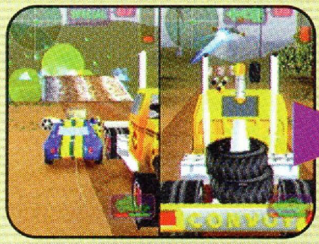
▲ Il Bronco riesce a sfuggire miracolosamente ad un missile saltando giù da questo ponte.



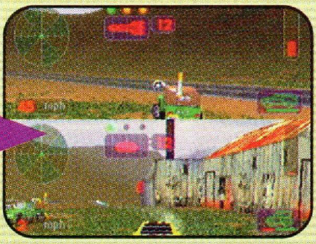
▲ Sono cose fastidiose come questo camion volante che mettono di cattivo umore gli autisti di scuolabus.



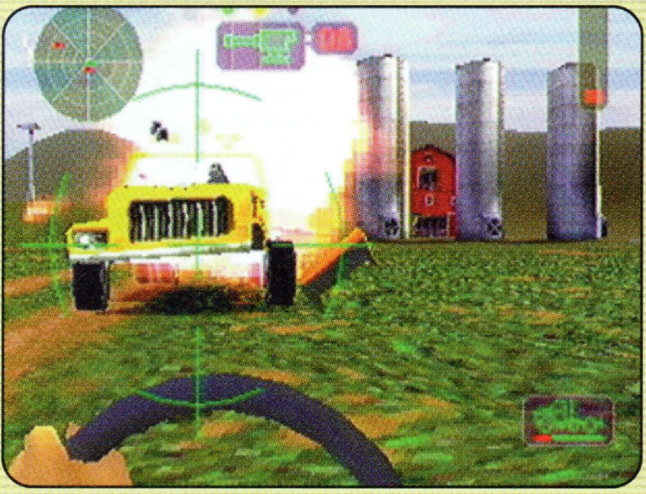
▲ Yeee-aaa!! Non succede tutti i giorni di dover guidare a tutta velocità un camion per farlo saltare oltre dei grossi ostacoli.



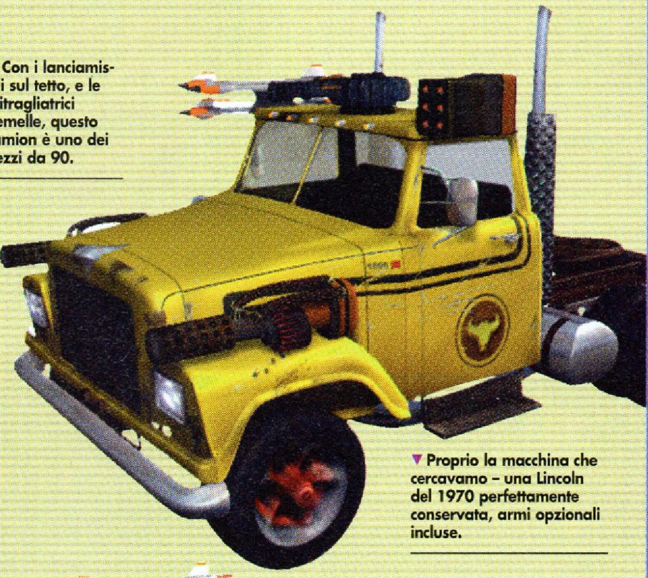
▲ Lo schermo diviso verticalmente vi dà una più larga veduta dell'azione, ma...



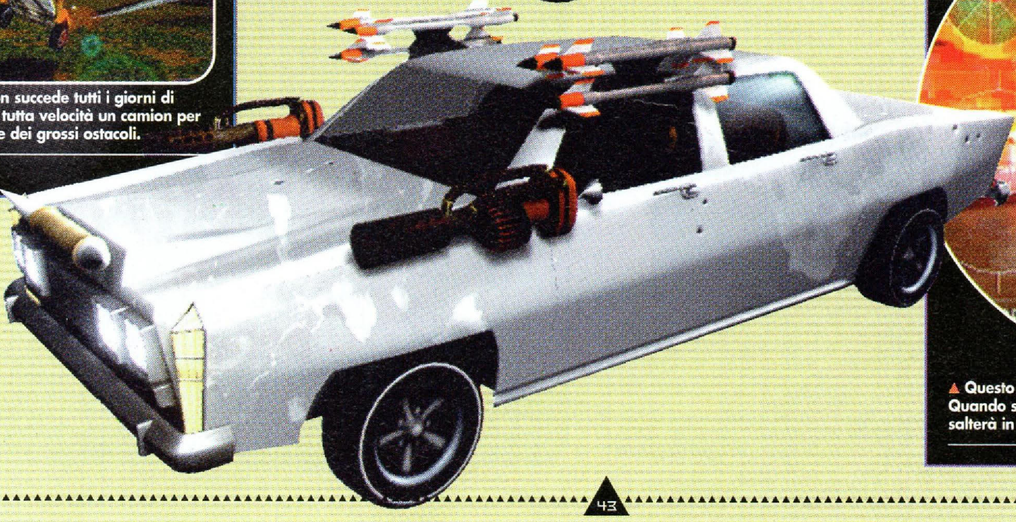
▲ ...la vista panoramica di uno schermo diviso orizzontalmente può essere più utile in battaglia.



▲ Non avvicinatevi più di così! La vista in prima persona vi proietta davvero in mezzo all'azione.



▶ Con i lanciamissili sul tetto, e le mitragliatrici gemelle, questo camion è uno dei pezzi da 90.



▼ Proprio la macchina che cercavamo – una Lincoln del 1970 perfettamente conservata, armi opzionali incluse.

VEICOLI DI DISTRUZIONE

L'ampia varietà di veicoli selezionabili in *Vigilante 8* soddisferà ogni stile di guida



▲ La dune buggy è veloce e maneggevole, ma non ci vorranno molti colpi per ridurla in una carcassa fumante.



▲ Questo camion è proprio il tipo di veicolo che vorrete quando le cose inizieranno a diventare dure sul serio.



▲ Il camper verde chiaro è sicuramente una buona scelta... specie per quel simpatico mortaio montato sul tetto.



▲ Questo Bronco ha sicuramente visto giorni migliori. Quando sarete danneggiati più volte, il vostro veicolo salterà in aria.

GRAN TURISMO

Il miglior gioco di corse mai visto è pronto per una prova di guida!

Se seguite fedelmente PSM dovreste sapere già tutto su *Gran Turismo*. Permette di scegliere più di 150 macchine di marca giapponese e anche alcune macchine USA e inglesi. Ogni macchina non solo è fedelmente riprodotta, ma è anche possibile migliorarne le prestazioni e l'aerodinamica per trasformarle in veri bolidi da corsa.

Tuttavia non è solo l'ampia scelta di macchine che rende il gioco affascinante; il suo vero punto di forza è l'incredibile realismo grafico con cui viene simulata la gara. L'opzione Arcade di *Gran Turismo* vi permette di lanciarvi subito nel vivo della gara. E' una gran caratteristica e nella versione occidentale è stata leggermente cambiata per permettere di fare salti più alti. All'inizio avevamo qualche dubbio su questo cambio. Dopo averla provata però possiamo dire con certezza che questa licenza sul realismo di gioco permette di migliorare l'azione e di divertirsi proprio come in sala giochi. Il gioco vero e proprio è nella modalità *Gran Turismo* – essenzialmente una modalità di simulazione – e qui si gareggia per guadagnare i soldi con cui comprare le macchine. I programmatori della Polys hanno fatto un lavoro eccezionale realizzando forse il gioco di corse più realistico mai uscito. Le vetture si guidano in maniera convincente, come se avessero un peso reale.

Una delle caratteristiche più stimolanti del gioco è cercare di guadagnare abbastanza soldi per poter acquistare nuove macchine e cercare di vincere i 30 modelli nascosti in premio. Tra queste ci sono alcune tra le migliori marche, come la Viper GTS-R a 700 cavalli, la Dodge Copperhead e una stramitica Toyota Supra GT.

Gran Turismo ha invaso i negozi statunitensi nel mese di marzo e potete scommetterci quello che volete che PSM vi dedicherà un servizio completo con tutte le strategie di guida. Tenete pronto il vostro casco!



I piloti controllati dal computer sono estremamente competitivi e seguono sempre la giusta traiettoria di guida. Dovrete imparare da loro se vorrete batterli.



▲ La Dodge Viper GTS è una delle molte macchine da sogno che fanno di *Gran Turismo* una inestimabile vetrina di vetture.



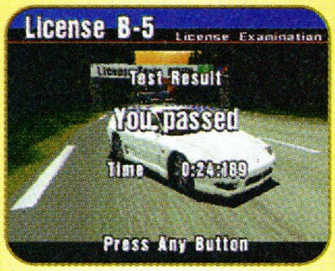
Gran Turismo ha il più al numero di macchine mai viste prima in un gioc corse!



▲ Ogni rivenditore ha un'officina dove le macchine possono essere modificate. Ecco il menù d'apertura – ogni categoria ha fino a quattro sottosezioni contenenti le singole parti per ogni macchina. Potete regolarle a vostra scelta, trasformarle in macchine da corsa, se avrete abbastanza soldi.

DELIZIE OPZIONALI

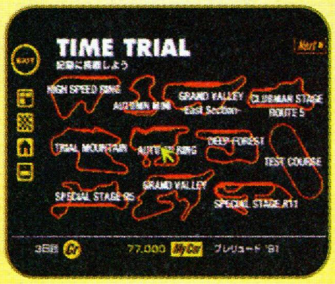
La varietà di opzioni in *Gran Turismo* è semplicemente incredibile; i giocatori potranno gareggiare per mesi prima di poterle provare tutte. Dalle moltissime piste disponibili alle varie modalità di gioco, queste opzioni rendono di GT il migliore titolo per fanatici della velocità.



▲ Prima di gareggiare dovrete passare un addestramento in otto punti. Questi vi forniranno le doti necessari ad affrontare la competizione.



▲ *Gran Turismo* è provvisto di 19 differenti tipi di corse. Questa schermata mostra le quattro classi di corse principali: guida a trazione anteriore, guida a trazione posteriore, quattro ruote motrici e pesi leggeri.



▲ Nessun gioco di corse sarebbe completo senza un modalità torneo. Qui potete osservare tutti i tracciati. Li potete anche percorrere in senso contrario, il che sfiderà davvero la vostra abilità nella corsa.

EFFETTI DEL TERRENO

I programmatori di Gran Turismo non si sono accontentati di rendere la corsa più realistica. Hanno voluto rendere reale per quanto possibile ogni aspetto del gioco, così hanno impiegato molto tempo a curare i piccoli dettagli come le luci ed il consumo delle gomme.



▲ Il circuito R5 Clubman ha le curve molto strette. Se guardate bene vedrete le gomme fumare per l'attrito, questo avviene alla velocità di 95 miglia orarie!



▲ La corsa notturna nel circuito Clubman mostra chiaramente come sia l'effetto dei fari accesi. È così affascinante che scommettiamo vi piacerà guidare al buio!



▲ Le sfide in *Gran Turismo* sono molto emozionanti e combattute; ecco l'azione durante un turno di gara. Non potevamo sperare in meglio!



▲ La Toyota Supra a trazione posteriore è una macchina incredibile, ma estremamente pesante, il che significa che in curva slitterete su ogni mucchio di ghiaia.

Chi e' il più Forte?

I nemici finali di *Elemental Gearbolts* provengono dall'era oscura e sembrano veramente agguerriti. Ragni striscianti e impressionanti stazioni da battaglia fluttuanti vi ridurranno in cenere se non gli scaricherete addosso tutta la vostra potenza di fuoco.



▶ Nel quarto livello, volando nei cieli sopra il deserto incrocerete questa potente fortezza. Reminiscenza di ID4?



▲ Questo guerriero ben armato è il primo nemico finale che dovrete affrontare. Attenti al suo attacco fiammeggiante o verrete ridotti in cenere!



▲ Come se le aragoste assassine non fossero abbastanza, il serpente marino del secondo livello lancerà verso di voi le sue spine affilate come rasoi. Ouch!



▲ Nei tunnel oscuri del terzo livello abita questo potente insettone. Vi sembrerà goffo, ma state tranquilli nessuno vi chiederà di ballare con lui!

Elemental Gearbolt

La Working Designs si spara oltre il genere GDR con la sua ultima avventura fantasy

La Working Design non è un nome che di solito associate con giochi per la Light Gun, ma è meglio che cominciate a farlo, perché il loro prossimo titolo per la nostra console preferita è proprio questo. Sviluppato dallo stesso team creativo che ha dato vita a *Project: Horned Owl*, questo *Elemental Gearbolt* è decisamente diverso dagli altri giochi per light gun finora usciti.

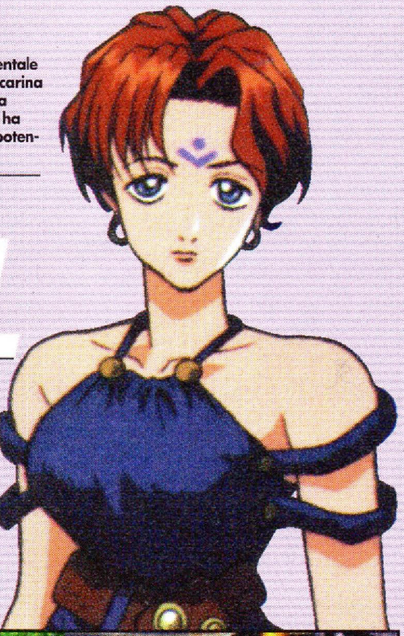
Non chiedeteci cos'è un "Gearbolt"... ce lo siamo chiesti anche noi; ma la parola "Elemental" dovrebbe farvi subito capire che il gioco è in ambientazione fantasy. Il mondo in cui si svolge l'azione è caduto sotto il controllo di un malvagio illusionista (suona familiare?). Voi dovrete impersonare il ruolo del mago padrone degli elementi (un elementale), determinato a sconfiggere il male e a salvare il mondo.

Elemental Gearbolt è più uno sparatutto a percorso obbligato che un tradizionale gioco per light gun. In questo gioco combatterete in ambienti molto differenti tra loro. Ma una cosa rimane sempre la stessa sia che si voli nel cielo, sia che si corra sulla terraferma: bisogna sempre prendere a calci nel sedere dei brutti mostri. E quale è il miglior modo per farlo se non usare un potente lanciaraggi che riunisce l'energia del fuoco, dell'acqua e dell'elettricità?

Non ci sono però solo mostri da distruggere; sparsi per i vari livelli troviamo anche esseri fatati da liberare, pozioni risananti e monete d'oro (che aumentano il vostro punteggio). Alla fine di ogni livello dovrete sconfiggere un nemico finale dotato di grandi poteri. Dopo aver finito un livello potrete usare i punti accumulati per migliorare la vostra esperienza e aumentare le vostre potenzialità. Questo aggiunge a un tiro a segno un'inedita atmosfera da GDR.

L'ambientazione di *Elemental Gearbolts* è chiaramente gotica: dalle oscure foreste alle cattedrali pieni di torri, il look del gioco si ispira molto alle atmosfere medioevali. Per rendere il gioco ancor più avvincente, l'intera avventura è accompagnata da una musica spettrale e cupa; pensate a qualcosa di classico e ve ne farete un'idea.

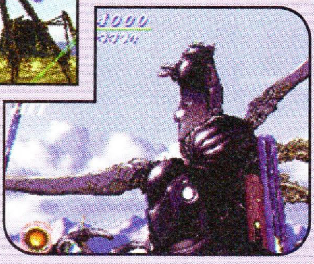
I fan dei giochi di tiro a segno si tengano pronti; la Working Designs è entrata per la prima volta nei reami della fantasia dando a tutti la possibilità di usare la propria light gun in una nuova ambientazione. Mirate e sparate, l'avventura comincia!



▶ Questa elementale può sembrare carina e simpatica, ma nelle sue mani ha un'incredibile potenza di fuoco!



▲ I livelli del gioco sono pieni di strane bestie come questi giganteschi cattivacci a forma di ragno.



▼ *Elemental Gearbolts* miscela fondali 2-D con ambienti in grafica poligonale creando effetti sorprendenti.



▲ Il primo livello è ambientato in una città inquietante e silenziosa. Forse i mostri stanno consumando la propria cena?

Sequenze Animate

Quale avventura si può considerare completa senza FMV? *Elemental Gearbolts* ha scelto di mettere nei livelli intermedi dei cartoni animati che spiegano l'evolversi della storia. Con la sua fluida animazione a tutto schermo dovrete sforzarvi per convincervi di non essere a guardare un film.



▲ Questa donna misteriosa che appare spesso nelle sequenze animate è qui per aiutarvi o per ostacolarvi? Il mistero si infittisce...



▲ Sembra che qualcuno se la passi male, vero? Scoprirete l'evolversi della storia attraverso scene di animazione ben realizzate come questa.



▲ Ecco i cattivi. E quando diciamo cattivi, intendiamo davvero cattivi!

Prodotto Jaleco
Sviluppato Visit
Data D'uscita Marzo (USA), TBA (ITA)
Tipo Azione/Platform

NON SOLO SALTI DALLA PIATTAFORMA

Ogni livello ha un mini-gioco nascosto col quale potrete guadagnare salute extra, stelle o vite.



▲ In questo puzzle voi giocate col semaforo cercando d'indovinare quale sarà il segnale del robot.



▲Qui dovete far funzionare ogni generatore spingendo il pulsante X più velocemente possibile.



▲ La solita slot machine! Bisogna avere tutte puzzole per vincere il premio.



▲ Questo gioco è forse il più facile; bisogna solo accoppiare quante più facce possibile in 30 secondi.

PUNKY SKUNK



Può una puzzola profumare di successo?

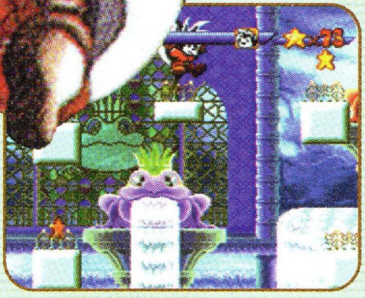


◄ Troverete questo pogo quando dovrete fare piazza pulita dei cattivi. Mira in alto, Punky!

Punky Skunk può non sembrare un titolo medio per PlayStation, ma è bello ogni tanto giocare a qualcosa che non abbia a che fare con la solita grafica 3-D. Credeteci, *Punky Skunk* è quanto di più distante dal 3-D voi possiate trovare su PlayStation!

Non c'è dubbio che questo titolo sia principalmente diretto a un pubblico molto giovane. La sua grafica simpatica è studiata proprio per questo. Anche lo schema di gioco è molto semplice (anche se abbastanza vario) e risulta relativamente facile per i giocatori più esperti. Punky (la puzzola) inizia l'avventura con il suo attacco puzzolente, una ghiandola sotto la coda che emana una nube di gas tossico contro i nemici. In ogni livello troverete alcuni power-up che vi aiuteranno nella vostra missione. Per esempio il Pogo vi permette di saltare in alto e di colpire i vostri nemici, mentre il paracadute vi farà cavalcare le correnti d'aria calda. In alcuni livelli dovrete tirare fuori la vostra abilità di pattinatori, mentre in altri userete gli artigli di Punky per scavare sottoterra. Ogni sezione ha un oggetto nascosto che vi farà accedere a dei mini giochi che vi permetteranno di guadagnare power-up e vite extra. Non crediate di essere conquistati dalla grafica; vi sembrerà di tornare indietro ai giorni del Super NES e del Genesis. *Punky Skunk* ha anche una manciata di effetti luminosi, come raggi di luce ed arcobaleni che servono per rendere il gioco più carino, ma non aspettatevi nessuna grande innovazione tecnica. I fan di giochi come *Mega Man X4* e i patiti di platform con grafica carina forse vorranno dare un'occhiata a *Punky Skunk* per provare l'emozione di un tuffo nel passato.

◄ Oggetti come questo paracadute sono necessari per completare certi livelli.



▲ Rane che sputano acqua? Vabbe'!



▲ "...e ricordate di portarmi una coca-cola quando tornerete dopo aver distrutto il pianeta".

I MOLTI TALENTI DI PUNKY

Questa simpatica puzzola non è dotata solo del suo pestifero odore, ma ha anche tutta una serie di abilità che torneranno utili nei vari livelli.



▲ Il paracadute di Punky lo fa veleggiare alto nel cielo. *Vai Punky, vai Pun-ky!*



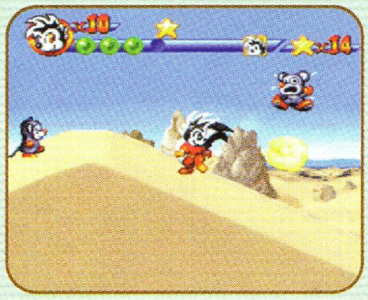
▲ I pattini a rotelle danno a Punky maggior velocità. Whoa, più veloce d'un riccio!!!



▲ Punky ogni tanto si sballa sullo snowboard... è il suo stile di vita "no limits"!



▲ Punky si crede una talpa quando scava per raggiungere zone sepolte sotto terra.



▲ Dovete lanciare la vostra nube pestifera su questi noiosi ratti. O sono orsetti?



▲ Punky prova una sorta di soddisfazione nel condividere la sua puzza con il resto delle creature.

Need for Speed III: Hot Pursuit



▲ Con la neve e le strade ghiacciate bisogna fare attenzione se volete rimanere in carreggiata. Occhio a quella curva gente!

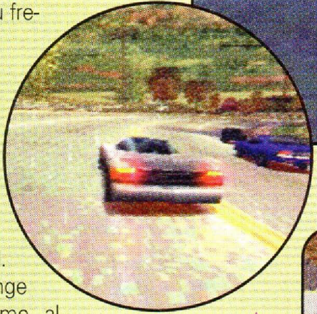
La terza volta sarà quella buona per l'inconsistente serie di corse della Electronic Arts?

Need for Speed III continua a migliorare man mano che i mesi passano. Questo terzo capitolo cerca di recuperare tutti i migliori elementi che resero tanto famoso il primo titolo della serie.

Il gioco si presenta con un'ulteriore aggiunta al titolo: Hot Pursuit. Questo perché la Electronic Arts dopo aver ascoltato i suggerimenti dei suoi fan ha deciso di rinserire la polizia. Tuttavia i poliziotti non si limiteranno solo a inseguirvi, se andate troppo veloci aspettatevi di incontrare posti di blocco e chiodi buca-pneumatici. Non abbiamo idea di che genere di poliziotti siano, ma una cosa è sicura: sono veramente cattivi! Di notte a volte l'unica cosa che vedrete saranno le loro sirene lampeggiare ovunque. Questo aggiunge alla corsa una tensione incredibile.

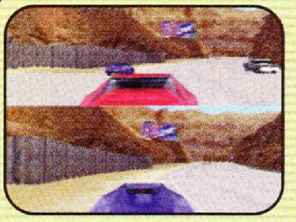
La EA ha annunciato l'inserimento di due nuove supermacchine: la Mercedes CLK GTR e la Chevrolet Corvette C5. Con questi bolidi i poliziotti faticheranno a starvi dietro!!! La grafica è stata ulteriormente raffinata rispetto all'ultima volta che l'abbiamo vista. Ora ci sono più macchine avversarie e un nuovo percorso attraverso una foresta innevata. Il gran numero di veicoli che incontrerete lungo la strada rende l'azione ancora più frenetica ed emozionante.

Mentre scriviamo i programmatori stanno aggiungendo altri effetti speciali: dettagli come le foglie che vengono spostate dalla vostra scia d'aria e l'effetto eco all'interno dei tunnel. Tutto questo aggiunge ancora maggior realismo al gioco, immergendovi completamente nell'azione. Se ciò che cercate è l'alta velocità, state sicuri che *Need For Speed III* non vi deluderà.

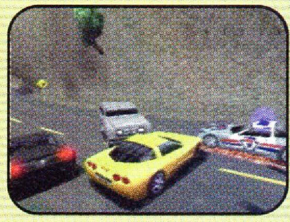


▲ Condizioni del tempo dinamiche vogliono dire strategie differenti per lo stesso percorso, visto che potete guidare con la pioggia o con il sole.

▼ La verità è che i programmatori di NFSIII volevano provare a guidare macchine incredibili come queste. "E' solo per il gioco" hanno detto. Seeee!

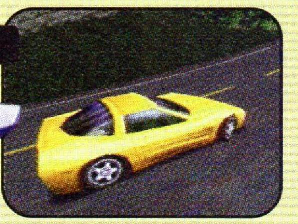


▲ In questo split-screen ci sono anche le macchine controllate dal computer!?! Forse siamo morti e stiamo correndo in Paradiso!

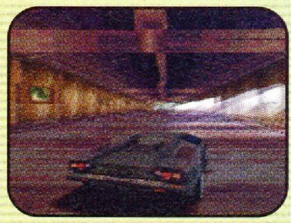


▲ Attenti alle altre macchine; scontrarsi con una di queste vi rovinerà la carrozzeria e sicuramente anche il resto della giornata.





▲ La Corvette è una delle nuove macchine che potrete guidare. Oh yeah!

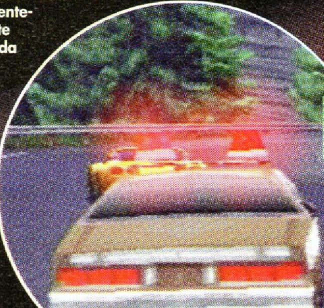


▲ La EA ha enfatizzato l'effetto prospettico per aggiungere realismo.

Il Calore è al Massimo

Una delle cose migliori di *Need For Speed III* è l'emozione dell'inseguimento. Fortunatamente avete le macchine più veloci disponibili sul mercato. Sfortunatamente anche la polizia.

▶ Comincia tutto abbastanza innocentemente... uscite dall'autostrada quando da qualche parte Smokey accende la sirena dietro di voi.





▶ "Cavolo", mugugnate (più per leggerezza che per vero rimorso), mentre aumentate la potenza della vostra Corvette e cercate di scappare...



▲ ...solo per finire dritti tra le braccia di un altro poliziotto nascosto dietro i cespugli. Lui si unisce all'inseguimento e chiama rinforzi via radio. Comincia a mettersi male!



▲ Sfortunatamente, malgiudicate una curva e finite fuori strada. I poliziotti non perderanno tempo nel circondarvi e appiopparvi una multa grande come il Texas. Ci vediamo in tribunale!


ci pagherete
con la stesso
NEWEL
PHILIPP. V. D. G. HISP. ET IND. REX. *1739*
NEWEL
Distribuzione:
Via U. La Malfa, 134 (ex Via Po)
20032 Cormano (MI)
Tel. (02) 61.555.360
Fax (02) 61.555.361
e-mail: commerciale@newel.it
NEWEL shop
Via Mac Mahon, 73
20155 Milano
Tel. (02) 33.00.00.36 - 33.00.60.51
Fax (02) 33.00.00.35
e-mail: newel.shop@mclink.it



Finisce
l'era
delle Utilitarie
2 MB
MEMORY CARD
for Playstation
Double the size of standard memory cards
No data compression for trouble-free saving
Compatible with all games with a save option
Holds up to 30 save games
Instructions enclosed
BLAZE
http://www.newel.it.
Nuova
Tecnologia
Maggiore
Affidabilità
NEWEL Distribuzione: Tel. (02) 61.555.360 - e-mail: commerciale@newel.it

PENSATE DI AVERE QUALCHE ROTELLA FUORI POSTO? VI SENTITE LA PROVERBIALE MOSCA BIANCA? VI PIACCIONO I GIOCHI FUORI DI TESTA? SE E' COSI' ALLORA APPREZZERETE...



Provate a immaginare un mondo dove la logica non esiste; una dimensione magica dove i cani s'innamorano dei fiori, dove la musica dei CD può creare mostri, un mondo dove regna la pazzia! Sì, parliamo di quei giochi PlayStation che sfidano ogni classificazione andando contro le regole fondamentali della realtà. Qualcuno di questi potrebbe essere il miglior gioco che possedete, qualcun altro il peggiore, ma tutti sono folli e insensati: sono pazzi da legare!

Perché tutto questo chiasso sui giochi strambi? Beh, se avete giocato con almeno uno di essi, sapete di cosa parliamo. I giochi strambi sono quelli che non rientrano in nessun genere specifico. Ne viene realizzato uno ogni tanto, ma quando escono state certi che sanno farsi notare. Vi sorprendono e vi faranno ridere. Aggiungono un po' d'umorismo alla vostra collezione piena di "affetta e spara". In un'industria basata sulla morte e sulla distruzione è bello riuscire a farsi una risata ogni tanto. Avete notato che non escono molti di questi giochi su altri sistemi? Siamo fortunati che sulla PlayStation abbia attecchito questa moda un po' folle. Tutto è dovuto a due ragioni principali: il formato poco costoso del CD ed il pubblico adulto della PlayStation. I CD sono più economici da costruire delle cartucce, così è un rischio minore proporre questi giochi su PlayStation. Unite quanto detto al fatto che i giocatori più maturi sono inclini a provare sempre qualcosa di nuovo ed ecco apparire i mitici giochi fuori di testa. Nelle prossime pagine abbiamo indicato 10 dei nostri giochi favoriti e li abbiamo valutati per quanto riguarda l'innovazione e la vena di follia. In più spendiamo due parole sul proliferare di giochi strani e meravigliosi in Giappone (gran parte dei nostri 10 giochi hanno visto luce in Giappone). Così infilatevi la vostra camicia di forza e prendete la medicina! E' tempo di pazzia sul vostro PSM!

INSANOMETRO

Abbiamo valutato ciascuno dei 10 giochi nella nostra classifica per innovazione e vena di follia. L'insanometro che vedete qui a fianco vi segnalerà quanto un gioco è fuori di melone. Più folle è il gioco, più folle diventa il nostro 'metro'!



TOP 10 WACKY GAMES

1 ▸ PARAPPA THE RAPPER

10

Produttore: Sony
Sviluppatore: Sony CEI
Genere: Rap, Poesia, Follia Musicale Canina e Cartoni in Libertà
Innovazione: 9

Parappa the Rapper è il gioco più folle che potete trovare e che per il vostro bene non potete farvi mancare! Seguiamo le avventure di un cane 2-D che fuoriesce da un foglio di carta per entrare nel mondo crudele del 3-D. Parappa è molto semplice: dovrete solo premere i tasti del joypad a tempo di musica. Questo richiede non solo un orecchio musicale, ma anche una perfetta conoscenza dei tasti del vostro controller. Continuate a rappare e porterete Parappa al livello "freestyle" dove potrete cantare cose tipo: "Vi serve solo una puzzola…". Grandioso!



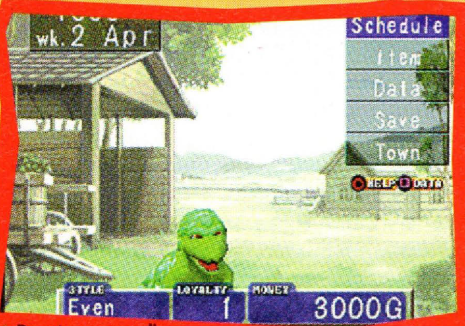
▲ Non troverete gioco più folle di Parappa the Rapper. Nei panni di un cane dovrete rappare per conquistare il cuore di una fiorellina.

2 ▸ MONSTER RANCHER

6

Produttore: Tecmo
Sviluppatore: Tecmo
Genere: Creazione di Mostri, Lotta con creature folli
Innovazione: 8

Monster Rancher passerà alla storia per un motivo davvero unico: i mostri sono generati raccogliendo a caso dei dati da un CD esterno, anche se si tratta di uno musicale. Ottenuto il mostro dategli un nome e mandatelo al lavoro mentre aspettate che inizino i tornei di lotta tra mostri. La parte più divertente è quando fa i capricci e dovrete sgridarlo! Provate a sculacciarlo!



▲ Dovete cercare di dare vita ai mostri migliori, usando i vostri CD musicali. E non scordatevi di sgridarli se fanno i cattivi!

3 ▸ TOMBA!

8

Produttore: Sony
Sviluppatore: Whoopee Camp
Genere: Mordere i maiali, Classico Platform 2-D
Innovazione: 5



▲ Il manuale di istruzioni dice che quando Tomba salta su un maiale lo morde solamente. Ma non ne siamo certi…

Anche se sembra il classico platform, *Tomba!* è tutt'altro che tradizionale. I cattivi sono malvagi maiali, l'eroe è un strano cavernicolo e per finire il gioco dovete radunare pulcini. Il maggior talento dell'eroe (e questo è il punto più folle) è quello di saltare sul dorso degli animali e rovesciarli (oh già, e sembra che si stia facendo uova e pancetta!).

4 ▸ POY POY

7

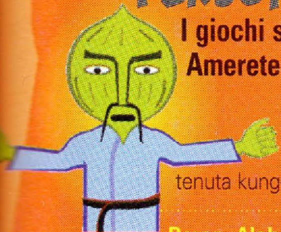
Produttore: Konami
Sviluppatore: Konami
Genere: Pazzia a più giocatori
Innovazione: 5



▲ Quando pensavate che non ci fossero altri titoli a livello del mitico *Bomberman*, ecco arrivare *Poy Poy* della Konami.

Una specie di Bomberman per malati mentali. *Poy Poy* raduna quattro giocatori e li mette uno contro l'altro in un'arena. Armi come tronchi, sassi e bombe atomiche sono sparse nell'arena a disposizione dei giocatori che se le lanceranno contro. Quando giocherete con altri tre amici allora sì che viene il bello! Colpite i vostri nemici con sassi e bombe, o semplicemente afferrateli e scagliateli via! Per incasinare la situazione ci saranno anche robot killer e dinosauri.

PERSONAGGI FOLLI



I giochi strambi sono più belli quando anche i personaggi sono strani. Amerete questa gente!

Chop Chop Master Onion – Parappa the Rapper – Il primo maestro di Parappa con cui rapperete, Chop Chop Master Onion si riconosce dalla sua tenuta kung-fu… e, già, per la sua testa a cipolla!



Baron Aloha – Jumping Flash! 1 & 2 – Nemico spietato nel primo Jumping Flash!, Baron Aloha, con la sua camicia hawaiana, finisce per chiedere aiuto al coniglio robot nel secondo gioco quando appare lo strano Capitan Kabuki.



Tomba – Tomba! – Può sembrare il classico uomo delle caverne, ma Tomba è speciale. Guardate solo con quale ferocia balza sul dorso dei malvagi maiali ribaltandoli nell'oblio. Nello stesso modo può facilmente raccogliere un pulcino.

Abe – Oddworld: Abe's Oddysee – Abe, uno schiavo Mudokon fuggito è la star del folle gioco *Oddworld: Abe's Oddysee.* Lavora nei Mattatoi Ernia, un impianto per la confezione della carne, ed è quanto di più ripugnante possiate pensare dopo Ernest Borgnine.



Quiz MATTO

Pensate di saperne abbastanza? Allora fate il nostro Quiz sui giochi strambi e vediamo se sapete quali delle seguenti trame di giochi strambi sono vere:

1. Passate una barra carica elettricamente in un labirinto senza toccare le pareti, o rimarrete fulminati.
2. Vagabondate senza meta attraverso gli oceani, guardando i pesci, le tartarughe, le navi affondate e tutto quello che è possibile trovare.
3. Siete un coordinatore di eventi su una nave ed assicuratevi che tutti giochino con la tavoletta strusciante o a ping-pong.
4. Mangiate quante più torta potete alla festa di compleanno prima di ammalarvi senza speranza.
5. Trovate un gatto striato e trattenetelo fino alla morte.

1.Vero - Electric Irritating Stick Returns 2.Vero - Aquanaut's Holiday 3. Falso 4. Falso 5. Vero - Everyday is Cat Day

5 ▸ TAIL OF THE SUN

Produttore: Sony CEA
Sviluppatore: ArtDink
Genere: Uomo delle caverne-Vagabondo, Mangia-scimmie
Innovazione: 5

Tail of the Sun è assolutamente privo di senso, ma abbastanza divertente. Okay, il gioco ha uno scopo – costruire una torre d'avorio che raggiunga il sole - ma nessuno l'ha mai fatto. Dovete prendere il vostro cavernicolo e vagabondare, mangiando scimmie dispettose e combattendo mammiferi preistorici. Il gioco ha un calendario accelerato che alterna velocemente il giorno alla notte – così il vostro cavernicolo si sdraierà per dormire quando gli serve. Mentre russa non c'è alcun modo per svegliarlo, non importa quanto si prema il tasto X!



▲ Non sappiamo quale sia il vero scopo di *Tales of the Sun*. E' il prodotto di un vero genio o una stupidaggine assoluta? Il mondo non lo saprà mai...

6 ▸ JUMPING FLASH! 1 & 2

Produttore: Sony CEA
Sviluppatore: Exact
Genere: Sparatutto ai comandi di un coniglio robot
Innovazione: 8

Jumping Flash! È stato uno dei primi giochi per PlayStation ad attirare la nostra attenzione, perché è

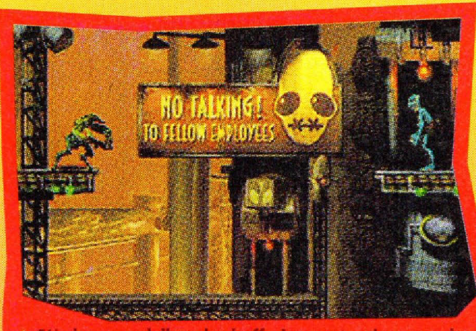


▲ Amerete davvero quei Muu-Muu! Stanno tutto il giorno seduti su piattaforme fluttuanti dicendo "Muu, Muu! Muu-Muu!". E' davvero uno sballo.

proprio strano. Girate in un robot-coniglio gigante, sparando agli uccelli e agli altri animali. L'ambiente è assurdo e i divertenti effetti sonori aumentano l'atmosfera folle. Poi, nel seguito arrivano lo strano tripode Muu Muu ed il cattivo e spaventoso Capitan Kabuki, siamo davvero usciti di testa! Metteteci alcune montagne russe acquatiche ed otterrete un miscuglio con il quale sarà divertente cimentarsi.

7 ▸ ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Produttore: GT Interactive
Sviluppatore: Oddworld Inhabitants
Genere: Parlare a strani alieni, Camminare in 2-D,



▲ C'è davvero della roba buffa in questo gioco, ma la cosa più comica sono i dialoghi tra gli abitanti di Oddworld.

Platform
Innovazione: 7

Oddworld: Abe's Oddisee è uno strano giochino con alcuni personaggi davvero schizzati e con una trama divertente. *Abe's Oddysee* è adatto ai pensatori (sapete, quelli che ti risolvono il cubo di Rubik in cinque minuti). Per il resto di noi basta sentire Abe che dice "Hello".



▲ In questo sorprendente gioco di strategia condurrete una guerra con un esercito di vermi. Divertente e folle!

8 ▸ WORMS

Produttore: Ocean
Sviluppatore: Team 17
Genere: Vermi che parlano, Strategia lancia-granate
Innovazione: 4

Immaginate di controllare un plotone di 4 vermi chiaccheroni. Ci riuscite a pensarlo? Ora metteteli in un posto generato a caso e dategli delle armi moderne. Questo è *Worms*. Una sorpresa dall'Europa. *Worms* combina la semplice strategia con delle voci terribilmente serie. Talvolta i giochi più folli sono fatti con le idee più semplici.

Qualcosa nella cultura giapponese incoraggia i giochi strambi. Forse perché il Giappone è un'isola abbastanza lontana dall'influenza straniera? Forse è il fatto che i treni vadano così veloci? Forse è l'acqua? Qualunque sia la ragione, molti strani giochi provengono dal Giappone, ma solo una piccola parte di essi approda nei negozi americani.

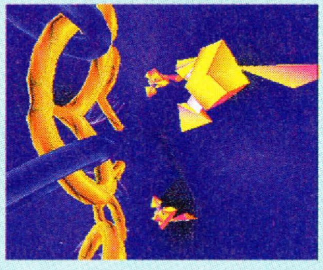
I Giapponesi adorano i personaggi simpatici come Hello Kitty e Il Mio Vicino Totoro. Amano anche mettere teste enormi su corpi piccolissimi. Lo fanno per i giochi sportivi, con i robot giganti, con i mostri... ogni cosa diventa super-deformed!

Sono anche amanti delle simulazioni ultra-realistiche, di solito su argomenti che noi finiamo per trovare noiosi. Immaginate di condurre un treno in tempo reale, di rispettare gli stop, far salire e scendere i passeggeri. O immaginate di gestire un negozio. Trovano il lavoro così interessante da volerlo anche simulare nel loro tempo libero. Secondo la filosofia Zen bisogna tendere al "puro spirito" e non cercare di raggiungere un obiettivo prefissato. Forse è per questo che molti giochi non hanno un vero scopo. *Aquanaut's Holiday* è uno di quei giochi che una volta sbarcato in occidente non abbiamo saputo che farci. E' troppo giapponese! Ma bisogna apprezzare la sua stranezza.

Giochi Giapponesi

Un genere popolare in Giappone sono i giochi di tipo musicale. Abbiamo visto la punta dell'iceberg con *Parappa the Rapper*, ma ci sono tanti altri giochi meno pazzi che non ci immaginiamo neppure.

Depth (SCE): Uscito almeno due anni fa, *Depth* vi mette ai comandi di un delfino. Cercate sott'acqua delle note musicali e unitele per creare un vostro brano. Se preferite potete solo vagare nell'oceano divertendovi ad essere un delfino! Questo è il vero Zen.

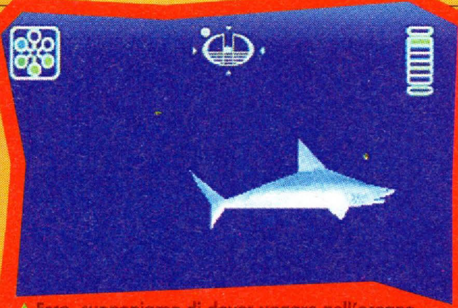


Baby Universe (SCE): Dopo aver caricato il gioco sulla vostra PlayStation sostituitelo con un CD musicale, e guardate quali strabilianti colori ipnotici escono fuori dal vostro TV. E' così popolare che la Sony in Giappone



▲ La prossima ondata di giochi musicali come *Bust-a-Move* ha solamente un po' di quella vena di follia di Parappa!

l'ha incluso nell'hardware PlayStation!
Bust A Move (Enix): Come in Parappa, anche in *Bust A Move* bisogna premere i tasti a ritmo di musica. Ma questo titolo della Enix prevede la dance invece del rap. Break Dance e Disco Music, ecco la strada per la vet-



▲ Ecco, supponiamo di dover vagare nell'oceano senza scopo. Nessun nemico da combattere? Hum...

9 ▸ AQUANAUT'S HOLIDAY

Produttore: Sony CEA
Sviluppatore: ArtDink
Genere: Navigazione in acqua, Frequentazione di scuole di pesca, osservazione di tartarughe marine, esplorazione di barriere coralline
Innovazione: 5

Aquanaut's Holiday è un gioco strano. La sua più grande stramberia è quella di essere assolutamente privo di alcuno scopo. Perché fare un gioco senza un obiettivo? Beh, La cosa non ci stupisce tanto se pensiamo che il gioco è stato sviluppato dalla ArtDink. Ci si aspetta di tutto da una compagnia che ha invitato un gruppo di giornalisti specializzati solo per mostrargli con funzionava il loro dipartimento amministrativo. Alla ArtDink devono essere un po' fuori...

10 ▸ A TRAIN

Produttore: Sony CEA
Sviluppatore: ArtDink
Genere: Simulazione ferroviaria, gestione delle risorse, guida di un treno
Innovazione: 5

La ArtDink colpisce ancora. L'inclusione del gioco in questa classifica è stata fatta non per il gioco in se (è una simulazione ferroviaria, con tanto di gestione della linea), ma per il fatto che la Sony l'abbia scelto come titolo di punta per il mercato americano. Cosa? La simulazione dei treni è molto popolare in Giappone, ma non negli Stati Uniti, principalmente perché non c'è più nessuno che guida i treni. Forse non ne avrete neanche mai sentito parlare. Siete matti, gente della Sony!



▲ *A Train* forse non vi dice nulla perché non ne avete mai sentito parlare. Bella scelta, Sony!

L'IDEA DI PSM per un Gioco Pazzo

Adesso sapete quali giochi noi pensiamo siano pazzi. Ma quali altri giochi PSM aggiungerebbe nel bestiario? E' quasi troppo facile pensare a...



Rapimento alieno: Una specie di simulazione stile X-Files. In questo gioco controllate e gestite un UFO grigio. Cercate di raggiungere la vostra quota di rapimenti, evitate gli Uomini in Nero e mutilate del bestiame per ottenere punti bonus dall'Alto Comando. Tenete nascosta ogni cosa e potrete cogliere l'opportunità di lavorare con la CIA per alcuni incarichi segreti!



Panico nel bagno: Dovrete correre urgentemente al bagno. Il solo problema è che siete in una gigantesca metropoli con toilette ermeticamente chiuse e commessi dei negozi per niente disposti a collaborare. Per fortuna ci sono dei potenziamenti, quali estintori ed attrezzature per sfondare le porte. Uno strumento sullo schermo misurerà quanto tempo potrete resistere prima di farvela addosso.



Negozio di liquori: Realizzato secondo la moda giapponese dell'ultra-realismo, questo titolo darebbe al giocatore la gestione di un negozio di liquori aperto fino a tardi. Lavorate giorno e notte, evitate di essere feriti dai rapinatori e cercate di limitare i furti. Mantenete il bilancio in attivo e i pavimenti puliti! Pensate di riuscirci? Ehi, gente! Questa roba è più percolosa che

Giochi di Simulazione

Le simulazioni sono anche più popolari dei giochi musicali. Quasi tutto può essere simulato, dal lavoro nelle industrie alla vita privata. Se qualcosa esiste, allora è possibile che i Giapponesi ci abbiano fatto un gioco.

Astro Noka (Enix): Fate crescere piante giganti ed evitate le infestazioni di parassiti. Poi iscrivete il vostro vegetale in gare tipo "Zucca Gigante" o "Verdure che emettono suoni e profumano". Ma?!?

Everyday is Cat day (Bandai): Trovate un gatto e fatelo crescere fino alla venerabile età di 20 anni. Tuttavia, se non lo trattate bene o lui scapperà o si ammalerà.

The Convenience Store 2: Develop a National Chain (Human): Gestite una catena di supermercati, ed espandetevi in Giappone, portando gli Slim Jims e gli Slurpees in ogni provincia.

Derby Stallion (Ascii): Dopo aver venduto più di un milione di copie questa simulazione di corse di cavalli è sempre popolare. Non salirete mai sul vostro cavallo, ma dovrete solo prendervene cura ed assicurarvi che i fantini siano allenati. Yee-ha!

Tokimeki Memorial (Konami): la simulazione di una fidanzata è molto popolare nella terra del Sol Levante. Cercate di ottenere un appuntamento da una pupa stile anime mantenendo viva la conversazione. Non fate cavolate o finirete come quelli che hanno comprato il gioco: senza appuntamenti.



▲ Con Astro Noka scoprirete se avete il pollice verde?



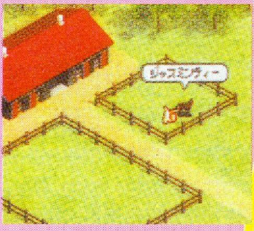
▲ Per i fan del bizzarro c'è *Every Day is Cat day.* Il titolo dice già tutto.



▲ *Convenience Store 2* porta al massimo il concetto di simulazione.



▲ Per i giocatori single ecco *Tokimeki Memorial.*

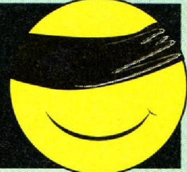


▲ *Derby Stallion* ha venduto più di un milione di copie!

Diablo
Le Missioni



ATTENZIONE!
Questa è una guida completa alla soluzione di *Diablo* e dovrebbe essere usata solo se necessario. Non dite che non vi abbiamo avvertito!



Il cammino verso *Diablo* non è necessariamente una linea retta. Il male che giace sotto la città si manifesta anche nelle numerose sottomissioni che affronterete durante il gioco. Anche se queste ultime non sono sempre necessarie per completare il gioco (potete anche dirigervi direttamente allo scontro con *Diablo*), con esse otterrete potenti oggetti magici che vi aiuteranno nella vostra discesa verso la fonte del male. Le incontrerete casualmente in queste ricerche e forse non le troverete tutte giocando una volta sola. Per preparavi a quelle più difficili abbiamo scritto questa guida che servirà per sopravvivere nei sotterranei di *Diablo*!

Il Macellaio (The Butcher)

Il cittadino ferito che giace fuori la chiesa vi parlerà di un demone orribile che uccide chiunque in città con un'arma devastante. La vostra missione sarà quella di distruggere il Macellaio. Lo troverete al livello due del sotterraneo, chiuso nella propria stanza. Due indizi vi aiuteranno a riconoscerla: è l'unica al centro di un'altra stanza e ha un tipo di mattonelle completamente diverse dal resto del sotterraneo. Non aprite questa stanza senza essere adeguatamente preparati. Molti avventurieri frettolosi e inesperti muoiono nel tentativo di affrontare troppo presto questo mostro. Un buon modo di battere il Macellaio è aprire la porta e aspettare che lui cominci a parlare. A questo punto lanciate un Muro di Fuoco (Firewall) e chiudete la porta. Il Macellaio non può aprire le porte, così finirà dritto tra le fiamme finché non si spegneranno. Aprite la porta e finitelo con alcuni dardi di fiamma (firebolts). Se non avete questi incantesimi, c'è un altro modo di uccidere il Macellaio. Intrappolatelo dall'altra parte di una porta con una finestra e tempestatelo di frecce fino a quando non stira le zampone! Quando finalmente lo avrete sconfitto lascerà cadere a terra la sua mannaia; potete prenderla e usarla a vostro piacimento.



La mannaia del Macellaio: +10 Str, arma pericolosa che causa molti danni



▲ Il Macellaio è uno dei primi nemici importanti da combattere. E' molto pericoloso soprattutto perché lo affrontate nei primi livelli.

Riserva d'Acqua Avvelenata

Parlando con Pepin il guaritore apprenderete che la riserva d'acqua della città è stata avvelenata. Al livello due del sotterraneo, troverete un passaggio nel muro che porta verso un corridoio tenebroso. Scendete lungo il passaggio fino alla sorgente dove l'acqua viene avvelenata. In questa caverna dovrete combattere contro molti mostri, soprattutto uomini capra e piccoli demoni. Assicuratevi di essere in piena forza perché la missione è quella di uccidere quanti più mostri possibile! Il miglior modo è procedere lentamente e affrontarli uno a uno, evitando di farvi circondare da orde di mostri. Dopo aver eliminato ogni singolo essere dalla caverna, il suono di un corno vi avvertirà del completamento della vostra missione. Tornate indietro per reclamare la vostra ricompensa da Pepin: l'anello della Verità.



L'anello della verità: HP +10, -1 Danno da parte dei nemici, Tutte le resistenze +10%



▲ Assicuratevi di avere molte pozioni guaritrici quando lottate con tutte le creature nella stanza della riserva d'acqua.

La Maledizione di Re Leoric

Ogden, il proprietario della taverna, vi riferirà la triste storia di Re Leoric, condannato a camminare per sempre nei sotterranei come un guerriero non morto. La tomba di Leoric si trova al terzo livello del sotterraneo ed è infestata da dozzine di arcieri e guerrieri-scheletro. Ignorateli e concentratevi su Leoric (non avrete problemi a riconoscerlo) perché ha il potere di resuscitare ogni guerriero che abbatterete andandogli semplicemente vicino. Il miglior modo per uccidere Leoric è usare l'incantesimo della Sacra Saetta (Holy Bolt): se non avete questa magia, usate contro di lui un'arma contundente come una mazza o un bastone. Attenzione: le armi appuntite, come le spade o le lance non servono praticamente a nulla! L'arco del Ranger può ferire il Re, ma dispone di poche frecce così tenetevi pronti a un'onorevole fuga. Dopo aver sconfitto Leoric, radunate gli scheletri rimasti nella tomba e reclamate il vostro premio: la Corona dei Non Morti. Dopo aver ucciso il Re, guardate bene in giro. Nelle stanze adiacenti a quella della tomba ci sono alcuni utili oggetti magici.

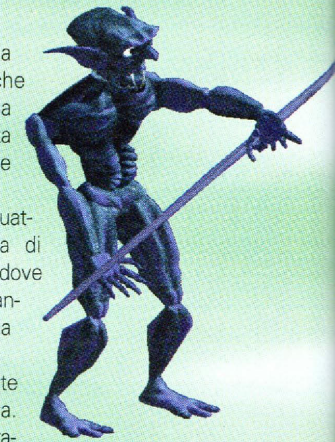


La corona dei Non Morti: AC 8, Possibilità di rubare la vita altrui



▲ Il re scheletro è un hombre cattivo. Se non possedete l'incantesimo della Sacra Saetta, cercate di attaccarlo a distanza.

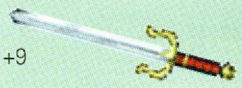
Il Segno di Ogden



Dopo aver parlato a Ogden, noterete che manca l'insegna della taverna che è stata rubata dalle creature del sotterraneo! Scendete al livello quattro ed una creatura di nome Snotspill vi dirà dove trovarla. E' in una grande cassa sorvegliata da molte creature. Uccidetele e prendete l'insegna dalla cassa. Ora andate in città attraverso un Portale (Town Portal) e consegnate l'insegna a Ogden. Lui vi ricompenserà con l'Elmo d'Arlecchino. Tornate nel sotterraneo e lottate contro Snotspill. Dopo averlo sconfitto, potrete prendere l'asta di ghiaccio.



L'Elmo d'Arlecchino: Tutti gli attributi +2, AC -3, -1 Danno da parte dei nemici, HP +7, Mana +7



L'asta di ghiaccio: Resistenza al fuoco +40%, +9 alla Forza



▲ **Dopo aver riportato l'insegna a Ogden, tornate indietro per affrontare Snotspill e avere una seconda ricompensa.**

Gharbad il Debole



Gharbad il Debole è un demone-capra che incontrate nel quarto livello del sotterraneo. Parlategli, e se gli risparmierete la vita vi offrirà un oggetto magico. Buon Affare! Continuate a parlare con lui anche dopo aver preso l'oggetto: attenti, se lo scoccerete troppo lui vi attaccherà. Fortunatamente è facile da battere e dopo la sua morte potrete prendere un altro oggetto magico.



▲ **Gharbad è un demone-capra che incontrerete al livello quattro. Non sarà difficile sbarazzarsi di lui.**

La Roccia Magica

Griswald il Fabbro vi racconterà di una roccia magica rubata che ora si trova nelle Catacombe. Dovrete scendere al livello cinque per trovare la pietra; fate attenzione perché è piccola e difficile da vedere. Una volta presa riportatela a Griswald e sarete ricompensati con la Fascia Empirea.



La Fascia Empirea: +2 su tutti gli attributi, +20% ai Raggi di Luce (Light Radius), all'assorbimento di metà dei danni delle trappole, Fattore di guarigione veloce.



▲ **La roccia magica è difficile da trovare, ma la ricompensa vale tutto il tempo speso per cercarla.**

L'Armatura di Valor

Al quinto livello troverete una stanza con un Libro di Sangue (Book of Blood) e un Piedistallo di Sangue (Pedestal of Blood); lì vicino sul pavimento troverete la Pietra di Sangue (ci vedete un nesso?). Prendetela e mettetela sul piedistallo, ma per attivarlo dovrete recuperare altre due pietre che fortunatamente si trovano nella stanza accanto a quella in cui siete voi. Prendetele e mettetele anche loro sul piedistallo. Questo farà aprire un muro alle vostre spalle da cui usciranno così alcuni demoni cornuti e arrabbiati. Affrontateli come fareste con qualsiasi altro mostro (anche se tosto). Dietro di loro troverete l'armatura di Valor di Arkaine.



Valor di Arkaine: AC 25, +10 alla vitalità, -3 Danni da parte dei nemici, Fattore di guarigione veloce



▲ **Valor di Arkaine è una delle migliori armature che potete trovare nella prima metà del gioco.**

La Camera delle Ossa
(Chamber of Bone)

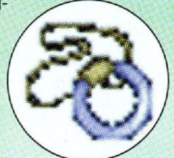
Al livello sei delle Catacombe troverete un libro che vi svelerà la posizione di una scala segreta che conduce alla Camera delle Ossa. Prima di entrarci assicuratevi di avere la Vita e il Mana al massimo, perché all'interno vi attende un'enorme orda di non morti che non sarà facile sconfiggere. Visto il numero di nemici vi farebbero comodo i Muri di Fuoco (Firewall), ma se non li avete sguainate la spada e preparatevi a una carneficina (d'altronde avete acquistato il gioco per questo, no?). La ricompensa per aver ripulito la stanza da quei mucchi d'ossa è un libro contenente l'Incantesimo del Guardiano. Questo oggetto darà benefici ai Maghi e ai Rogues. I guerrieri, invece, beneficeranno dell'esperienza accumulata e del valore commerciale del libro (a meno che non ritengano opportuno leggerlo per qualche ragione).



▲ **I muri di fuoco sono la chiave per sconfiggere le orde che vi attendono nella camera delle Ossa.**

I Saloni del Cieco (Halls of the Blind)

Troverete il libro del Cieco al settimo livello. Dopo che lo avrete letto si apriranno due passaggi che vi condurranno verso una stanza buia e apparentemente vuota. NON entrate: la stanza è piena di mostri invisibili detti 'tessitori di illusioni'. Il miglior approccio è intercettare questi tizi sulla porta, dove possono essere uccisi uno alla volta. Anche qui servono i Muri di Fuoco (Firewall). Se riuscirete a ucciderli tutti, troverete nella stanza l'Amuleto Ottico.



Amuleto Ottico: +20% ai Raggi di Luce, Resistenza ai lampi +20%, -1 Danni da parte dei nemici, +5 alla Magia



▲ **I Saloni del Cieco sono pieni di mostri invisibili che sorvegliano l'Amuleto Ottico. Dovete farli fuori uno per volta.**

Zhar il Matto

Incontrerete Zhar nella biblioteca al livello otto delle Catacombe. Non vuole che voi lo secchiate, così per farvi andare via vi regalerà un incantesimo. Se deciderete di non andarvene, e restare a cercare tra i libri, Zhar si arrabbierà e vi attaccherà. Non fate errori con lui, Zhar è un tipo tosto ed è anche immune al fuoco. Attaccarlo con i fulmini funziona ma funzionano anche i tradizionali metodi affetta-e-taglia. Assicuratevi di avere la Vita al massimo, perchè gli attacchi di Zhar sono veloci e molto potenti. La ricompensa per aver battuto Zhar è un oggetto magico a caso.

▶ **Zhar è proprio tosto da battere, perché immune al fuoco.**



Il Fungo Nero

È una delle ricerche più lunghe e ben congegnate di tutto il gioco. Tutto ha inizio al livello 9, dove si trova un libro intitolato 'Il Tomo dei Funghi'. Portate il libro ad Adria e lei, dopo averlo letto, vi manderà nei sotterranei alla ricerca del Fungo Nero. Cercatelo al livello 9 nel Campo dei Funghi (Mushroom Patch), una volta trovato riportatelo ad Adria e lei vi dirà che a Pepin serve un Cervello di Demone. Andate da lui e vi spiegherà che ne ha bisogno per la pozione che sta preparando. Tornate poi nella caverna ed uccidete qualunque cosa somigli anche solo lontanamente a un demone (non importa se sia solo apparenza). Quando il suo cervello schizzerà per terra, raccoglietelo e portatelo a Pepin, che lo userà per preparare l'Elisir Spettrale per Adria. Quando glielo porterete lei vi dirà che non le serve più e che lo potete tenere. WOW!



Elisir spettrale: +3 a tutti gli Attributi in maniera permanente.



◄ Troverete il Fungo Nero nel Campo dei Funghi. Ma che sopresona!!!

L'Incudine della Furia

Griswald il fabbro vi parlerà dell'Incudine della Furia nascosta in fondo alla caverna. Su un isolotto al livello 10, troverete l'Incudine sorretta da qualche cattivello. Uccidete i mostri, prendetela e tornate da Griswald. Come segno di gratitudine vi regalerà la Lama di Griswald.



La Lama di Griswald: Danni da fuoco 1-10, Possibilità di colpire +25%, Attacco veloce, Attitudine a colpire il bersaglio, Mana +20% , HP -20

► Farvi strada fino all'Incudine della Furia non è facile. Una volta presa passate attraverso il Portale (Town Portal) e datela a Griswald.





Il Signore del Sangue

Attenzione: questa ricerca è veramente difficile! Al livello 13 dell'Inferno troverete un libro chiamato 'Il Tomo d'acciaio' (Steel Tome). Tornate in città e parlatene a Caino e lui vi racconterà del Signore del Sangue. Fate avanti e indietro dal livello 13 fino a che non l'avrete ripulito dai mostri: è meglio non avere nessuno tra i piedi quando aprirete la porta dell'Armeria (Armory)! Assicuratevi di avere scorte sufficienti di Vita e Mana (per i giocatori che usano il mana) e leggete il libro. La porta dell'Armeria si aprirà liberando un gran numero di Cavalieri del Sangue ed il Signore del Sangue. Quest'ultimo è immune al fuoco, ai fulmini e alla magia; questo mette i maghi in una brutta situazione. Se giocate nel ruolo del Mago, la cosa migliore per batterlo è la Maledizione della Pietra (Stone Curse) o evocare una coppia di golem (se siete abbastanza fortunati da possedere questo incantesimo). I Rogues e i Guerrieri con le loro armi avranno vita più facile, ma devono sempre tenere d'occhio il livello della Vita. Se morirete in questa battaglia scordatevi di riuscire a recuperare la vostra attrezzatura. Dopo aver sconfitto tutte le creature, potrete guardarvi intorno per trovare alcune armi magiche e un'armatura incantata.



◄ Visto che il Signore di Sangue è immune ai principali attacchi magici, i Guerrieri ed i Rogues avranno maggiori possibilità contro di lui.

Lachdanan

Al livello 14 troverete il cavaliere Lachdanan, che ha in serbo per voi un'altra tragica storia. La sola cosa che può aiutarlo è l'Elisir Dorato (Golden Elixir) che si trova a livello 15... orcocan! Prendetelo e portatelo a Lachdanan. In cambio vi darà la Maschera d'Acciaio (Veil of Steel).



Maschera d'Acciaio: AC 18, Tutte le resistenze +50%, -20% ai Raggi di Luce, +60% Armatura, Mana -30, +15 Forza e Vitalità



◄ La sola cosa che può curare Lachdanan si trova al quindicesimo livello.

L'Arcivescovo Lazarus



L'Arcivescovo Lazarus è il penultimo ostacolo del gioco e la sua forza è seconda solo a quella di Diablo. Lazarus è circondato da un paio di tipacci che lo rendono ancora più pericoloso. Prima di tutto dovete trovare il bastone di Lazarus, portarlo a Caino così lui vi racconterà tutto del malvagio Lazarus. Tornate al livello 15 e cercate il Pentagramma sul terreno. Entrate nel Portale (Town Portal) e verrete teletrasportati in una stanza piena di Succubi e Scagnozzi. Leggete il libro stando al centro del pentagramma e verrete teletrasportati nell'area dei Succubi. E' una lotta dannata, ma non dovrebbe costarvi molta energia vitale (in caso assicuratevi di curarvi prima di continuare). Dopo averli uccisi tutti, tornate indietro nel circolo e teletrasportatevi nella stanza dell'arcivescovo. Qui dovrete affrontare non solo Lazarus ma svariati altri suoi aiutanti. E' il momento di una ritirata strategica. L'unica cosa da fare è accertarvi di sopravvivere. Preparate un Portale (Town Portal) appena avete un momento libero, così da poter tornare indietro senza problemi (cercate di farlo in un momento in cui ci sono meno mostri). I Maghi possono usare le Palle di Fuoco (Fireball) se hanno il Mana per rafforzarle, altrimenti è meglio che usino la Maledizione della Pietra (Stone Curse). I Rogues ed i Guerrieri si dovranno invece preparare a qualche bella scazzottata. I Muri di Fuoco (Firewall) saranno molto utili per indebolire le orde di nemici ed aiutarvi a mettere su una posizione difensiva. Dopo aver sconfitto i cattivoni raccogliete le loro armi magiche (una di queste dovrebbe essere abbastanza potente) e dirigetevi verso la superficie per una doverosa ricarica. Prossimo ostacolo, Diablo!

► Lazarus è estremamente difficile da uccidere, anche quando non è circondato dai suoi aiutanti.



Diablo

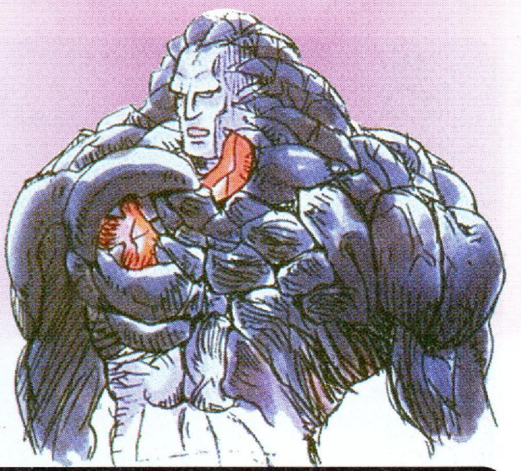


Fate una bella scorta di energia; state per affrontare la madre di tutte le battaglie. Dirigetevi al livello 15 nella stanza col pentagramma. Saliteci sopra e verrete trasportati al livello di Diablo. Una cosa che bisognerebbe fare prima di fronteggiare il Re Demone è cercare di avere il 75% di resistenza al fuoco: credeteci, ne avrete bisogno! Il livello di Diablo è diviso in quattro quadranti. Quando arriverete lì per la prima volta troverete ad aspettarvi molti Cavalieri di Sangue e Scagnozzi. Uccideteli tutti prima di procedere. Il successo dipende molto dalla vostra abilità di eliminare il maggior numero di truppe nemiche senza farvi uccidere. Se avete bisogno di ricaricarvi dopo la battaglia, usate il Portale (Town Portal) per recarvi in città. Tornate indietro, guardate la mappa: avete notato che tre aree sono chiuse mentre la quarta no? Andate in quella aperta e combattete contro i mostri, uccideteli, premete il pulsante e la seconda area si aprirà. Seguite la stessa procedura nel secondo quadrante per aprire il terzo. Dopo aver ucciso tutti i mostri del terzo quadrante, fermatevi un momento prima di premere il secondo pulsante. Accertatevi di essere in gran forma perché state per affrontare Diablo in persona. Okay, ora premete il pulsante e procedete con calma verso il basso, un passo alla volta. Se fate tutto bene affronterete il Re Diavolo senza dovervi confrontare con quei noiosi Cavalieri del Sangue. Attiratelo verso di voi in modo da non dover affrontare gli altri mostri. Il miglior modo per sconfiggere Diablo è tempestarlo di Fulmini Sacri (Holy Bolt) ad alto livello. Se non avete quest'opzione, affettatelo finché non muore; assicuratevi di avere molte pozioni guaritrici perché anche lui mena di brutto. Alla fine morirà in un gran geyser di sangue e voi potrete vedere il filmato finale. Ben fatto!

► E' il combattimento finale. Meglio se avete una bella scorta di pozioni guaritrici o siete fritti!

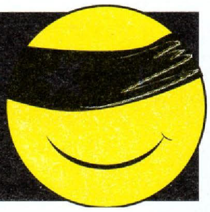


Resident Evil 2



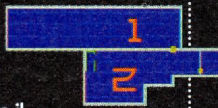
ATTENZIONE!

Questa guida contiene una mappa completa di *Resident Evil 2* e dovrebbe essere usata solo quando assolutamente necessario. Leggere troppo vi può rovinare il divertimento, poi non dite che non vi avevamo avvertito!



Benvenuti alla seconda parte della nostra passeggiata completa all'interno di *Resident Evil 2*. Termineremo il nostro servizio presentandovi i percorsi "B" di Claire e Leon. Diamoci una mossa!

Area della Città (Parte 1A)



Claire B

Cominciate il gioco con la pistola, il coltello e un grimaldello

Stanza 1: Strada
Nemici: Zombie (x7)
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Fuori il garage
Nemici: Zombie (x3)
Oggetti: Chiave della Cabina

Leon B

Cominciate il gioco con la pistola, il coltello ed un accendino

Stanza 1: Strada
Nemici: Zombie (x7)
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Fuori il garage
Nemici: Zombie (x3)
Oggetti: Chiave della Cabina

Area della Città (Parte 1)



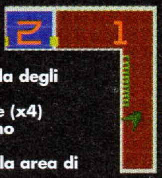
Claire B

Stanza 7: Area intorno alla Stazione di Polizia
Nemici: Zombie (x2)
Oggetti: nessuno

Leon B

Stanza 7: Area intorno alla Stazione di Polizia
Nemici: Zombie (x2)
Oggetti: nessuno

Area della Città (Parte 2)



Claire B

Stanza 1: Strada degli zombie
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: nessuno

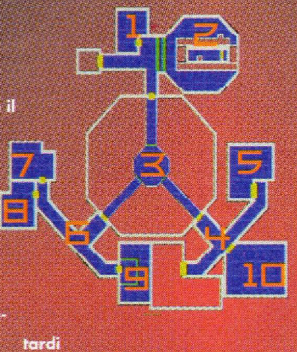
Stanza 2: Piccola area di lavoro
Nemici: Zombie (x2) - attaccano solo se cercate di attraversare la porta verso l'area della città 1A, stanza 2
Oggetti: Nastro d'Inchiostro(x1), Proiettili per pistola (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere

Leon B

Stanza 1: Strada degli zombie
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Piccola area di lavoro
Nemici: Zombie (x2) – attaccano solo se cercate di attraversare la porta verso l'area della città 1A, stanza 2
Oggetti: Nastro d'Inchiostro(x1), Proiettili per pistola (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere

Laboratorio B4



Claire B

Stanza 1: stanza della sicurezza
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Verde (x1), Proiettili per pistola (x1), Proiettili Incendiari(x1), Nastro d'Inchiostro(x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti

Stanza 2: Sala di trasporto 2
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: nessuno
Speciale: trasporto

Stanza 3: Stanza di comunicazione centrale
Nemici: nessuno
Oggetti: Chiave maestra (la prenderete da Annette più tardi)
Speciale: Sistema d'Interruzione

Stanza 4: Passaggio a destra
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Passaggio di sicurezza verso il Laboratorio B4, stanza 12

Stanza 5: Sala Fredda
Nemici: nessuno
Oggetti: Scatola dei fusibili, Fusibile Principale, Spray Medico

Stanza 6: Passaggio a sinistra
Nemici: Creature Piante (x4) – due di loro appariranno più tardi
Oggetti: nessuno

Stanza 7: Sala del tentacolo
Nemici: Zombie (x3)
Oggetti: Pianta Blu (da non prendere), dardi per balestra (x1), Carta d'Accesso al laboratorio
Speciale: File:"Lab Security Manual", File:"User registration", Spruzzatore di Gas Anti-B.O.W.

Stanza 8: Sala del tentacolo 2
Nemici: Licker (x2)
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1), Proiettili Esplosivi (x2)

Stanza 9: Stanza con una scala per B5
Nemici: Tentacoli (x6), Creature pianta (x1)
Oggetti: Pianta Verde (x2)
Speciale: Scala che scende verso il Laboratorio B5, Stanza 1

Stanza 10: Sala del Cat Scan
Nemici: Creature Pianta (x2)
Oggetti: Proiettili Esplosivi(x1)

Stanza 11: Ascensore principale B4
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 12: Stanza della Capsula-G
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Arma Mitragliatta o proiettili per M.G. (x1)

Leon B

Stanza 1: Stanza della sicurezza
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Sala di trasporto 2
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: nessuno
Speciale: trasporto

Stanza 3: Stanza di comunicazione centrale
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Sistema d'Interruzione

Stanza 4: Passaggio a destra
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Passaggio di sicurezza verso il Laboratorio B4, stanza 12

Stanza 5: Sala Fredda
Nemici: nessuno
Oggetti: Scatola di fusibili, Fusibile Principale, Spray Medico

Stanza 6: Passaggio a sinistra
Nemici: Creature Piante (x4) – due di loro appariranno più tardi
Oggetti: nessuno

Stanza 7: Sala del tentacolo
Nemici: Tentacoli
Oggetti: Pianta Blu (da non prendere),Lanciafiamme, Carta d'Accesso al laboratorio
Speciale: File:"Lab Security Manual", File:"User registration", Spruzzatore di Gas Anti-B.O.W.

Stanza 8: Sala del tentacolo 2
Nemici: Licker (x2)
Oggetti: Nastro d'Inchiostro(x1), Munizioni per Fucile (x2)

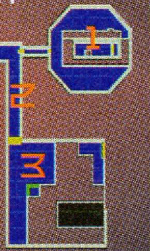
Stanza 9: Stanza con una scala per B5
Nemici: Tentacoli (x6), Creature pianta (x1)
Oggetti: Pianta Verde (x2)
Speciale: Scala che scende verso il Laboratorio B5, Stanza 1

Stanza 10: Sala del Cat Scan
Nemici: Creature Pianta (x2)
Oggetti: Proiettili per Magnum (x1)

Stanza 11: Ascensore principale B4
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 12: Stanza della Capsula-G
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Mitraglietta o proiettili per M.G. (x1)

Laboratorio B1



Claire B

Stanza 1: Stanza di trasporto 3
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Sala di passaggio
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Ascensore verso il laboratorio B4, Stanza 2

Stanza 3: Sala delle pompe 1
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Verde (x1)
Speciale: Scatola per Oggetti, Ascensore verso il Laboratorio B2, Stanza 1

Stanza 4: Ascensore principale B1
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 5: Sala controllo 2
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Leon B

Stanza 1: Stanza di trasporto 3
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Sala di passaggio
Nemici: Tyrant (non vorrà combattere per ora)
Oggetti: Proiettili per Magnum (x1) – li avrete dal Tyrant
Speciale: Ascensore verso il laboratorio B4, Stanza 2

Stanza 3: Sala delle pompe 1
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Verde (x1)
Speciale: Scatola per Oggetti, Ascensore verso il Laboratorio B2, Stanza 1

Stanza 4: Ascensore principale B1
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 5: Sala controllo 2
Nemici: Tyrant
Oggetti: Chiave Maestra

Fabbrica Abbandonataa B1



Claire B

Stanza 1: Tram interno
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Sala del tram 2
Nemici: nessuno
Oggetti: Chiave della scatola delle Armi
Speciale: Pistola Flare

Stanza 3: Corridoio a forma di Y 1
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Colpi per Spark

Stanza 4: Corridoio a forma di Y 2
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Pianta Verde (x1), Pianta Blu (x1)
Speciale: Scala per la fabbrica abbandonata 1F,

Leon B

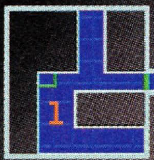
Stanza 1: Tram interno
Nemici: William Birkin
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Sala del tram 2
Nemici: nessuno
Oggetti: Chiave della scatola delle Armi
Speciale: Pistola Flare

Stanza 3: Corridoio a forma di Y 1
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Pezzi del Fucile

Stanza 4: Corridoio a forma di Y 2
Nemici: Zombie (x4)
Oggetti: Pianta Verde (x1), Pianta Blu (x1)
Speciale: Scala per la fabbrica abbandonata 1F, Stanza 1

Laboratorio B2



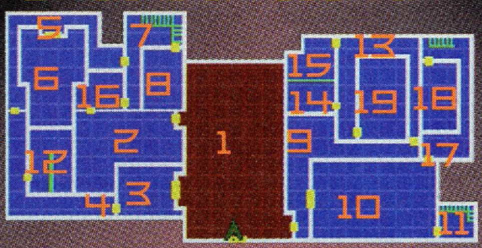
Claire B

Stanza 1: Sala delle Pompe 2
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1), Proiettili incendiari (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, File:"P-epsilon report", Ascensore verso il laboratorio B1 Stanza 3, Ascensore che scende al laboratorio B3, Stanza 1

Leon B

Stanza 1: Sala delle pompe 2
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1), Munizioni per Fucile (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, File:"P-epsilon report", Ascensore verso il laboratorio B1, Stanza 3, Ascensore che scende al laboratorio B3, Stanza 1

Stazione di Polizia 1F



Claire B

Stanza 1: Sala principale
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro(x1), Lancia Granate, Chiave di picche
Speciale: Macchina da Scrivere, Computer, Scala verso 2F, Statua Centrale

Stanza 2: Stanza con molti tavoli
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Pianta Verde (x1), Proiettili per pistola (x1), Detonatore
Speciale: File: "Memo per Leon"

Stanza 3: Area Reception 1
Nemici: Zombie (x3)
Oggetti: Spray Medico (x1)
Speciale: Scatola perOggetti, File:"Police memorandum"

Stanza 4: Sala dei circuiti 1
Nemici: Zombie (x6) -non appaiono subito
Oggetti: Pianta Verde (x1)
Speciale: Scatola di Circuiti

Stanza 5: Corridoio con Finestre
Nemici: Zombie (x6) – quattro di loro non appaiono subito
Oggetti: nessuno

Stanza 6: Sala Riunioni
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per pistola (x1), Gioiello Rosso
Speciale: File: "Operation Report 1", Caminetto

Stanza 7: Stanza con scalinata
Nemici: Zombie (x5) – non appaiono subito
Oggetti: Pianta Verde (x2)
Speciale: Scala verso la Stazione di Polizia 2F, Stanza 1

Stanza 8: Camera Oscura
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti, File:"Operation Report 2"

Stanza 9: Area Reception 2
Nemici: Zombie (x6)
Oggetti: Pianta Verde (x1)

Stanza 10: Sala Ventole
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Nastri d'inchiostro (x1), Proiettili per pistola (x2), Pianta Verde (x1), Proiettili d'acido (x1), Comando per valvola
Speciale: Mappa della stazione di polizia

Stanza 11: Scala est 1F
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Verde (x2)

Stanza 12: Stanza dei File incasinati
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1), Accendino
Speciale: File:"Patrol report"

Stanza 13: Corridoio marrone
Nemici: Big Boss–apparirà alla fine
Oggetti: Pianta Rossa (x1), Dardi per balestra –si potrà prendere alla fine

Stanza 14: Sala d'attesa per gli interrogatori
Nemici: Licker (x1)
Oggetti: Proiettili per pistola (x1)

Stanza 15: Sala interrogatori
Nemici: Licker (x1)
Oggetti: Spray Medico, Pietra dell'Aquila

Stanza 16: Stanza dell'armadietto
Nemici: nessuno
Oggetti: Bomba al Plastico, Dardi per balestra (x1)
Speciale: Pellicola B

Stanza 17: Sala dei circuiti 2
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Verde (x1), Proiettili d'acido (x1)
Speciale: Scale verso la Stazione di Polizia B1

Stanza 18: Quartieri
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili d'acido (x1)
Speciale: File:"Watchman's Diary"

Stanza 19: Sala Stampa
Nemici: Big Boss
Oggetti: Ingranaggio d'oro

Leon B

Stanza 1: Sala principale
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1), Fucile, Chiave di Picche
Speciale: Macchina da Scrivere, Computer, Scala verso 2F, Statua Centrale

Stanza 2: Stanza con molti tavoli
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Pianta Verde (x1), Proiettili per pistola (x1), Chiave di cuori, chiave piccola
Speciale: File:"Memo per Leon"

Stanza 3: Area Reception 1
Nemici: Zombie (x3)
Oggetti: Munizioni per Fucile (x1)
Speciale: Scatola per Oggetti, File:"Police memorandum"

Stanza 4: Sala dei circuiti 1
Nemici: Zombie (x6) – non appaiono subito
Oggetti: Pianta Verde (x1)
Speciale: Scatola di Circuiti

Stanza 5: Corridoio con Finestre
Nemici: Zombie (x6) – quattro di loro non appaiono subito
Oggetti: nessuno

Stanza 6: Sala Riunioni
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per pistola (x1), Gioiello Rosso
Speciale: File:"Operation Report 1", Caminetto

Stanza 7: Stanza con scalinata
Nemici: Zombie (x5) – non appaiono subito
Oggetti: Pianta Verde (x2)
Speciale: Scala verso la Stazione di Polizia 2F, Stanza 1

Stanza 8: Camera Oscura
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti, File:"Operation Report 2"

Stanza 9:Area Reception 2
Nemici: Zombie (x6)
Oggetti: Pianta Verde (x1)

Stanza 10: Sala Ventole
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Nastri d'inchiostro (x1), Proiettili per pistola (x2), Pianta Verde (x1), Comando per valvola, Munizioni per Fucile (x1)
Speciale: Mappa della stazione di polizia

Stanza 11: Scala est 1F
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Verde (x2)

Stanza 12: Stanza dei File incasinati
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro(x1), Spray Medico (x1)
Speciale: File:"Patrol report"

Stanza 13: Corridoio marrone
Nemici: Tyrant – apparirà alla fine
Oggetti: Pianta Rossa (x1), Munizioni per Fucile (x1) – ve la darà Tyrant

Stanza 14: Sala d'attesa per gli interrogatori
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per pistola (x1)

Stanza 15: Sala interrogatori
Nemici: Licker (x1)
Oggetti: Spray Medico, Spinotto a Torre.

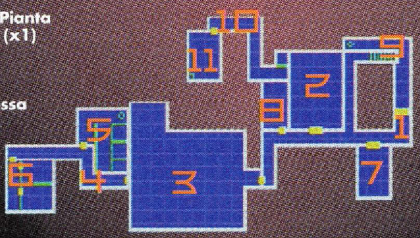
Stanza 16: Cella
Nemici: nessuno
Oggetti: Munizioni per Fucile (x1)
Speciale: Pellicola B

Stanza 17: Sala dei circuiti 2
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Pianta Verde (x1), proiettili per pistola (x1)
Speciale: Scale verso la Stazione di Polizia B1

Stanza 18: Quartieri
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per Magnum (x1), munizioni per Fucile (x1)
Speciale: File:"Watchman's Diary"

Stanza 19: Sala Stampa
Nemici: Tyrant – non apparirà subito
Oggetti: Ingranaggio d'oro, Proiettili per pistola (x1) – ve li darà Tyrant

Stazione di Polizia 1B



Claire B

Stanza 1: Tunnel principale
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Sala controlli
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili incendiari (x1), Pianta Verde (x1)
Speciale: Mappa della Stazione di Polizia B1, Pannello di Controllo delle riserve di energia

Stanza 3: Garage
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: Pianta verde (x1)

Stanza 4: Entrata per la cella
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: nessuno
Speciale: Pellicola C

Stanza 5: Canile
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: Pianta Blu (x2), Manovella

Stanza 6: Blocco celle
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Verde (x1), Pianta Blu (x1), Dardi per balestra (x1)

Stanza 7: Sala Autopsie
Nemici: Licker (x2)
Oggetti: Carta d'Accesso Rossa

Stanza 8: Armeria
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili d'acido (x1), proiettili per pistola (x2), Mitraglietta, Zaino

Stanza 9: Sentiero esterno
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: Pianta Rossa (x1)
Speciale: Passaggio per le fognature, Stanza 9

Stanza 10: Passaggio verso la stanza segreta del Capo Iron
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 11: Stanza segreta del Capo Iron
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili d'acido (x1)
Speciale: Scala che scende verso le fognature, Stanza 12

Leon B

Stanza 1: Tunnel principale
Nemici: Zombie (x2) – non appariranno subito
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Sala controlli
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per pistola (x1), Pianta Verde (x1)
Speciale: Mappa della Stazione di Polizia B1, Pannello di Controllo delle riserve di energia.

Stanza 3: Garage
Nemici: Cani (x2) –non appariranno subito
Oggetti: Pianta verde (x1)

Stanza 4: Entrata per la cella
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Pellicola C

Stanza 5: Canile
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: Pianta Rossa (x1), Pianta Blu (x1)

Stanza 6: Blocco celle
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Verde (x1), Pianta Blu (x1), Maniglia
Special: File: Mail al Capo –non ne potrete mandare subito

Stanza 7: Sala Autopsie
Nemici: Licker (x2)
Oggetti: Carta d'Accesso rossa

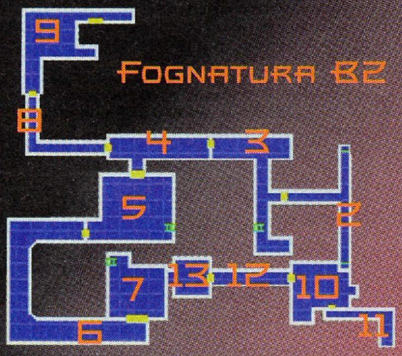
Stanza 8: Armeria
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per Magnum (x1), proiettili per pistola (x2), Mitraglietta, Zaino

Stanza 9: Sentiero esterno
Nemici: Cani (x2)
Oggetti: Pianta Rossa (x1)
Speciale: Passaggio per le fognature, Stanza 9

Stanza 10: Passaggio verso la stanza segreta del Capo Iron
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 11: Stanza segreta del Capo Iron
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Scala che scende verso le fognature, Stanza 12

Fognatura B2



Claire B

Stanza 1: Magazzino segreto
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili Esplosivi (x1), Proiettili Incendiari (x1)

Stanza 2: Corridoio ascensore
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Mappa della Fognatura, Ascensore verso le Fognature B1, Stanza 2, Ascensore verso le fognature B1, Stanza 6

Stanza 3: Passaggio verso la ventola gigante
Nemici: Ragni Giganti (x2), Zombie (x3) – non appaiono subito
Oggetti: Medaglia del Lupo, Proiettili Incendiari (x1)

Stanza 4: Sala della cascata
Nemici: Ragni Giganti (x2)
Oggetti: nessuno

Stanza 5: Stanza del ponte 1F
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Blu (non la potete prendere), Pianta Verde (x2), Proiettili Incendiari (x1), Nastro d'Inchiostro(x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, incontrate Annette Birkin

Stanza 6: Tunnel degli alligatori
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 7: Stanza della spazzatura
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro inchiostrato

Stanza 8: Passerella di legno
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 9: Sala della Funivia 1
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Funivia, Console di controllo della Funivia

Stanza 10: Magazzino
Nemici: Zombie (x1)
Oggetti: Proiettili Esplosivi (x1), Dardi per balestra (x1)
Speciale: Scala che sale verso la fognatura B1, Stanza 6

Stanza 11: Sala della cascatella
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Leon B

Stanza 1: Magazzino segreto
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per Magnum (x1), Munizioni per Fucile (x1)

Stanza 2: Corridoio ascensore
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Mappa della Fognatura, Ascensore verso le Fognature B1, Stanza 2, Ascensore verso le fognature B1, Stanza 6

Stanza 3: Passaggio verso la ventola gigante
Nemici: Ragni Giganti (x2), Zombie (x3) – non appaiono subito
Oggetti: Medaglia del Lupo, Chiave piccola

Stanza 4: Sala della cascata
Nemici: Ragni Giganti (x2)
Oggetti: nessuno

Stanza 5: Stanza del ponte 1F
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Blu (non la potete prendere), Pianta Verde (x2), Munizioni per Fucile (x1), Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere

Stanza 6: Tunnel degli alligatori
Nemici: Alligatore gigante
Oggetti: tanica di benzina

Stanza 7: Stanza della spazzatura
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1)

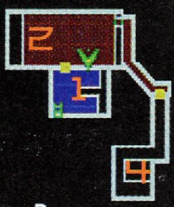
Stanza 8: Passerella di legno
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 9: Sala della funivia 1
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Funivia, Console di controllo della funivia

Stanza 10: Magazzino
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per Magnum (x1), Munizioni per Fucile (x1)
Speciale: Scala che sale verso la fognatura B1, Stanza 6

Stanza 11: Sala della cascatella
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Fabbrica Abbandonata 1F



Claire B

Stanza 1: Spogliatoio della fabbrica
Nemici: nessuno
Oggetti: Spray Medico (x1), Proiettili d'acido (x1), Proiettili Incendiari (x1), Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti, Scala che scende verso la Fabbrica abbandonata B1, Stanza 4, Pannello di controllo della Macchina

Stanza 2: Sala di Trasporto 1
Nemici: William Birkin
Oggetti: Proiettili per pistola (x1)
Speciale: Mappa dell'area della fabbrica, Ascensore verso la fabbrica abbandonata 1F, Stanza 4

Stanza 3: Dentro il trasporto
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 4: Sala motori
Nemici: Tyrant
Oggetti: Chiave del pannello di controllo

Leon B

Stanza 1: Stanza con scala che porta a B4
Nemici: Tentacoli (x6)
Oggetti: nessuno
Speciale: Scala che sale al laboratorio B4, Stanza 9

Stanza 2: Sala con porta di Evacuazione
Nemici: Licker (x4) – il quarto apparirà più tardi, Zombie (x5) – questi non appariranno finché non lascerete il laboratorio
Oggetti: Pianta Verde (x3)
Speciale: Pannello di sicurezza della porta

Stanza 3: Centro di controllo
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Mappa dell'area laboratorio, Macchina da Scrivere, scatola per Oggetti

Stanza 4: Area fuori la stanza della tarma gigante
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta rossa (x1)

Stanza 5: Laboratorio P-4
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Pezzi della Magnum, Chiave della sala controlli

Stanza 6: Stanza della Tarma gigante
Nemici: la Tarma Gigante
Oggetti: nessuno
Speciale: Computer per la registrazione di sicurezza

Area di Uscita del Treno



Claire B

Stanza 1: Stanza di uscita del treno
Nemici: Zombie (x5) –appaiono più tardi
Oggetti: nessuno
Special: Stazione del treno

Stanza 2: Treno (carrozza 1)
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 3: Treno (carrozza 2)
Nemici: William Birkin (non appare fino alla fine del gioco)
Oggetti: Chiave della piattaforma, Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti

Stanza 4: Stanza delle Prese
Nemici: nessuno
Oggetti: Connettore a S, Connettore a N
Speciale: Scatola per Oggetti

Stanza 5: Stanza di Tyrant
Nemici: Tyrant
Oggetti: Lanciarazzi (lo potrete prendere se sopravviverete abbastanza a lungo)

Stanza 6: Stanza di controllo del motore della macchina
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Leon B

Stanza 1: Stanza di uscita del treno
Nemici: Zombie (x5) – appaiono più tardi
Oggetti: nessuno
Special: Stazione del treno

Stanza 2: Treno (carrozza 1)
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 3: Treno (carrozza 2)
Nemici: William Birkin (non appare fino alla fine del gioco)
Oggetti: Chiave della piattaforma, Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti

Stanza 4: Stanza di collegamento
Nemici: nessuno
Oggetti: Connettore a S, Connettore a N
Speciale: Scatola per Oggetti

Stanza 5: Stanza di Tyrant
Nemici: Tyrant
Oggetti: Lanciarazzi (lo potrete prendere se sopravviverete abbastanza a lungo)

Stanza 6: Stanza di controllo del motore della macchina
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stazione di Polizia 3F



Claire B

Stanza 1: Corridoio principale 3F
Nemici: Big Boss – non apparirà subito
Oggetti: Proiettili Esplosivi-non potrete prenderli subito

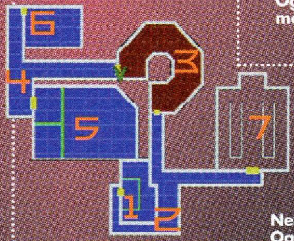
Stanza 2: Sala ingranaggi
Nemici: nessuno
Oggetti: Pietra Blu (seconda metà)

Leon B

Stanza 1: Corridoio principale 3F
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Sala ingranaggi
Nemici: nessuno
Oggetti: Spinotto a forma di cavallo degli scacchi

Laboratorio B5



Claire B

Stanza 1: Stanza con scala che porta a B4
Nemici: Tentacoli (x6)
Oggetti: nessuno
Speciale: Scala che sale al laboratorio B4, Stanza 9

Stanza 2: Sala con porta di Evacuazione
Nemici: Licker (x4) –il quarto apparirà più tardi, Zombie (x5) –questi non appariranno finché non lascerete il laboratorio
Oggetti: Pianta Verde (x3)
Speciale: Pannello di sicurezza della porta

Stanza 3: Centro di controllo
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Mappa dell'area laboratorio, Macchina da Scrivere, scatola per Oggetti

Stanza 4: Area fuori la stanza della tarma gigante
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta rossa (x1)

Stanza 5: Laboratorio P-4
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Proiettili Esplosivi (x2), Chiave della sala controlli

Stanza 6: Stanza della Tarma gigante
Nemici: la Tarma Gigante
Oggetti: nessuno
Speciale: Computer per la registrazione di sicurezza

Leon B

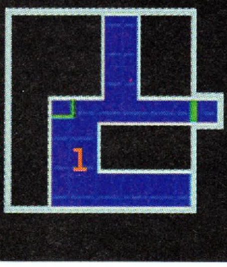
Stanza 1: Spogliatoio della fabbrica
Nemici: nessuno
Oggetti: Spray Medico (x1), Proiettili per la Magnum (x1), Munizioni per Fucile (x1), Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti, Scala che scende verso la Fabbrica abbandonata B1, Stanza 4, Pannello di controllo della Macchina

Stanza 2: Sala di Trasporto 1
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per pistola (x1)
Speciale: Mappa dell'area della fabbrica, Ascensore verso la fabbrica abbandonata 1F, Stanza 4

Stanza 3: Dentro il trasporto
Nemici: William Birkin (appare dopo che il trasporto si mette in moto)
Oggetti: nessuno

Stanza 4: Sala motori
Nemici: Tyrant
Oggetti: Chiave del pannello di controllo, Munizioni per Fucile (x1) – le avrete da Tyrant

Laboratorio B3

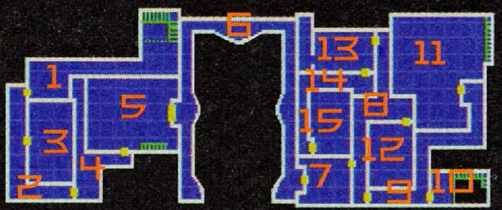


Claire B

Stanza 1: 605 Sala Controlli 3
Nemici: Licker (x2)
Oggetti: nessuno
Speciale: Ascensore che sale al Laboratorio B1, Stanza 3, Interruttore dell'ascensore (attiva l'ascensore principale)

Leon B

Stanza 1: Interruttore dell'ascensore
Nemici: Licker (x2)
Oggetti: nessuno
Speciale: Ascensore che sale al Laboratorio B1, Stanza 3, Interruttore dell'ascensore (attiva l'ascensore principale)



STAZIONE DI POLIZIA 2F

Claire B

Stanza 1: Stanza della statua ruotante
Nemici: nessuno
Oggetti: Gioiello rosso

Stanza 2: Corridoio verso l'ufficio S.T.A.R.S.
Nemici: Zombie (x1) – apparirà più tardi
Oggetti: nessuno

Stanza 3: Ufficio S.T.A.R.S.
Nemici: nessuno
Oggetti: Balestra, Chiave di quadri
Speciale: File:"Diario di Chris", File: "Mail to Chris", vi incontrerete con Leon

Stanza 4: Area reception 3
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Proiettili per pistola (x1)

Stanza 5: Biblioteca
Nemici: nessuno
Oggetti: Pietra di serpente, Pianta Rossa (x1)

Stanza 6: Corridoio principale 2F
Nemici: Zombie (x5), Licker (x1) – appare più tardi
Oggetti: Medaglia dell'Unicorno
Special: passaggio per la Stazione di Polizia 1F, Stanza 1

Stanza 7: Sala d'attesa
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1), proiettili per pistola (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti, File: "Secretary's Diary A"

Stanza 8: Corridoio dell'elicottero
Nemici: Licker (x2)
Oggetti: nessuno

Stanza 9: Corridoio degli uccelli
Nemici: Uccelli (x8), Giant Boss – apparirà più tardi
Oggetti: proiettili per pistola (x2) –avrete la seconda scatola in un secondo momento, Pianta Verde (x1)

Stanza 10: Scalinata Est 2F
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Verde (x1)

Stanza 11: Eliporto
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili d'acido (x1)

Stanza 12: Stanza delle statue di gioiello rosso
Nemici: Licker (x1) – appare dopo un po'
Oggetti: Carta d'Accesso blu, La Pietra Blu (la prima metà)
Speciale: Tre statue di gioiello rosso

Stanza 13: L'ufficio del Capo Iron
Nemici: nessuno
Oggetti: La chiave di Cuori
Speciale: File: "Chief's Diary", File: "Mail to the chief" – lo potrete prendere più tardi, quando avrete incontrato Sherry, sempre qui, l'Ascensore che scende alla stazione di polizia B1, Stanza 10

Stanza 14: Corridoio dall'ufficio di Iron
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 15: Sala delle Esposizioni
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per pistola (x1)
Speciale: File:"Secretary's Diary B", lo prenderete con Sherry

Leon B

Stanza 1: Stanza della statua ruotante
Nemici: nessuno
Oggetti: Gioiello rosso

Stanza 2: Corridoio verso l'ufficio S.T.A.R.S.
Nemici: Zombie (x1) – apparirà più tardi
Oggetti: nessuno

Stanza 3: Ufficio S.T.A.R.S.
Nemici: nessuno
Oggetti: Magnum, Munizioni per Pistola
Speciale: File: "Chris's Diary"

Stanza 4: Area reception 3
Nemici: Zombie (x5)
Oggetti: Chiave di quadri, Munizioni per Fucile (x1), Pezzi per pistola

Stanza 5: Biblioteca
Nemici: nessuno
Oggetti: Spinotto ad alfiere, Pianta Rossa (x1)

Stanza 6: Corridoio principale 2F
Nemici: Zombie (x5), Licker (x1) – apparirà più tardi
Oggetti: Medaglia dell'Unicorno
Special: Scala per la Stazione di Polizia 1F, Stanza 1

Stanza 7: Sala d'attesa
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1), proiettili per pistola (x1), chiave piccola
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola perOggetti, File: "Secretary's Diary A"

Stanza 8: Corridoio dell'elicottero
Nemici: Licker (x2)
Oggetti: nessuno

Stanza 9: Corridoio degli uccelli
Nemici: Uccelli (x8), Tyrant – apparirà più tardi
Oggetti: proiettili per pistola (x2) – avrete la seconda scatola da Tyrant in un secondo momento, Pianta Verde (x1)

Stanza 10: Scalinata Est 2F
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Verde (x1)

Stanza 11: Eliporto
Nemici: nessuno
Oggetti: Munizioni per Fucile (x1)

Stanza 12: Stanza delle statue di gioiello rosso
Nemici: Licker (x1) – appaiono dopo un po'
Oggetti: Chiave d'Accesso blu, Munizioni per Fucile (x1), Spinotto a Re
Speciale: Tre statue di gioiello rosso

Stanza 13: L'ufficio del Capo Iron
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: File: "Chief's Diary

Stanza 14: Corridoio dall'ufficio di Iron
Nemici: Tyrant (apparirà più tardi)
Oggetti: Proiettili per Magnum (x1) – li avrete da Tyrant

Stanza 15: Sala delle Esposizioni
Nemici: nessuno
Oggetti: Manovella
Speciale: File: "Secretary's Diary B"

FOGNATURA B1



Claire B

Stanza 1: Stanza di drenaggio
Nemici: Zombie (x3)
Oggetti: nessuno

Stanza 2: Sala di controllo 2
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per pistola (x1), Pianta Verde (x3)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti, Ascensore verso le Fogne B2, Stanza 2

Stanza 3: Tunnel d'aerazione infestato di insetti
Nemici: Insetti
Oggetti: nessuno

Stanza 4: Stanza del ponte 2F
Nemici: nessuno
Oggetti: Medaglia dell'Aquila
Speciale: File: "Sewer Manager Diary"

Stanza 5: Tunnel delle Fogne 2
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Blu (x2)

Stanza 6: Sala di controllo 1
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per pistola (x1), Nastro d'Inchiostro (x1), Spray Medico (x1)
Speciale: File: "Sewer Manager Fax", Scatola per Oggetti, scala che scende verso la Fogna B2, Stanza 10, Ascensore verso la fogna B2, Stanza 2

Leon B

Stanza 1: Stanza di drenaggio
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Blu (x2)

Stanza 2: Sala di controllo 2
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per pistola (x1), Spray Medico (x1), Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: File: "Sewer Manager fax", Macchina da Scrivere, Scatola perOggetti, Scala nascosta che scende alla Fogna B2, Stanza 10, Ascensore verso le Fogne B2, Stanza 2

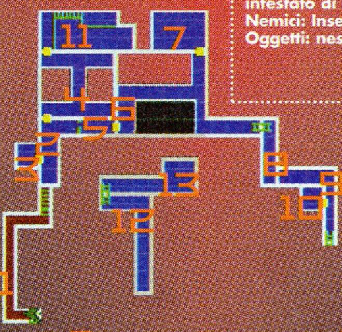
Stanza 3: Tunnel d'aerazione infestato di insetti
Nemici: Insetti
Oggetti: nessuno

Stanza 4: Stanza del ponte 2F
Nemici: nessuno
Oggetti: Medaglia dell'Aquila
Speciale: File: "Sewer Manager Diary"

Stanza 5: Tunnel delle fogne 2
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Blu (x2)

Stanza 6: Sala di controllo 1
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili per pistola (x1), Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti, scala nascosta che scende verso la Fogna B2, Stanza 10, Ascensore verso la fogna B2, stanza 2

DISPOSITIVO DI FOGNATURA



Claire B

Stanza 1: Tunnel del Ragno Gigante
Nemici: Ragni Giganti (x2)
Oggetti: nessuno
Speciale: Passaggio per la stazione di polizia B1, Stanza 5

Stanza 2: Corridoio
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 3: Stanza Magazzino L
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Blu (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti

Stanza 4: Stanza a forma di "H"
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 5: Pozzo Nero
Nemici: nessuno
Oggetti: Proiettili Esplosivi (x1)

Stanza 6: Passerella
Nemici: Zombie (x3)
Oggetti: nessuno
Speciale: Ascensore verso le fogne, Stanza 8

Stanza 7: Stanza dell'enigma delle casse
Nemici: nessuno
Oggetti: Chiave di fiori
Speciale: Mappa delle Fogne

Stanza 8: Vicolo Cieco
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno,
Speciale: Ascensore verso le fogne, Stanza 6

Stanza 9: Passaggio in costruzione
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Qui vi incontrerete con Sherry, più tardi

Stanza 10: Stanza Magazzino R
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere Scatola per Oggetti

Stanza 11: Scale per le fogne B1
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Scala per le Fogne B1

Stanza 12: Piccola passerella
Nemici: William Birkin
Oggetti: nessuno
Speciale: Condotto verso la stazione di polizia B1, Stanza 10

Stanza 13: Tunnel delle fogne 1
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Leon B

Stanza 1: Tunnel del Ragno Gigante
Nemici: Ragni Giganti (x2)
Oggetti: nessuno
Speciale: Scala per la stazione di polizia B1, Stanza 5

Stanza 2: Corridoio
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 3: Stanza Magazzino L
Nemici: nessuno
Oggetti: Pianta Blu (x1), Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere, Scatola per Oggetti

Stanza 4: Stanza a forma di "H"
Nemici: William Birkin – apparirà più tardi
Oggetti: nessuno

Stanza 5: Pozzo Nero
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 6: Passerella
Nemici: Zombie (x3)
Oggetti: nessuno
Speciale: Ascensore verso le fogne, Stanza 8

Stanza 7: Stanza dell'enigma delle casse
Nemici: nessuno
Oggetti: Chiave di fiori
Speciale: Mappa delle Fogne

Stanza 8: Vicolo Cieco
Nemici: nessuno
Oggetti: Munizioni per Fucile (x1),Speciale: Ascensore verso le fogne, Stanza 6

Stanza 9: Passaggio in costruzione
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

Stanza 10: Stanza Magazzino R
Nemici: nessuno
Oggetti: Nastro d'Inchiostro (x1)
Speciale: Macchina da Scrivere Scatola per Oggetti

Stanza 11: Scale per le fogne B1
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno
Speciale: Scala per le Fogne B1

Stanza 13: Tunnel delle Fogne 1
Nemici: nessuno
Oggetti: nessuno

guida completa: claire b



1 nizierete il gioco B di Clair sul lato lato destro della macchina della polizia distrutta. Dirigetevi alla vostra destra, superate i sette zombie ed entrate nel cancello di metallo. Vi troverete nel retro della stazione di polizia, dove vi aspettano tre zombie. Evitateli e prendete la Chiave della Cabina che troverete nel piccolo ufficio sulla destra. Uscite e correte indietro verso gli zombie, usate la chiave sulla porta di sinistra per accedere alla Piccola Area di Lavoro.

Piccola Area di Lavoro
Sul tavolo di sinistra troverete una scatola di proiettili per pistola, un Nastro d'Inchiostro ed una Macchina da Scrivere. Mentre esplorate quest'area udirete uno strano rumore. Se cercate di uscire dalla porta da cui siete entrati, due zombie vi attaccheranno durante il caricamento della schermata. Anche se uccidete gli zombie non riuscirete ad uscire, perciò non apritela. Andate alla porta opposta e correte oltre i sei zombie per dirigervi verso le scale. Arriverete all'Eliporto sul tetto. Rilassatevi e godetevi il filmato.

L'Eliporto
Dovrete spegnere le fiamme dell'elicottero così come avete fatto nel gioco A. Il vostro primo compito è trovare il Comando della Valvola. Entrate nella porta metallica a sinistra dell'elicottero e fatevi strada attraverso il corridoio degli uccelli. Non dimenticatevi di prendere la Pianta Verde vicino alla porta.
Otto uccelli vi aspettano verso la fine del corridoio, così state pronti alla lotta. Dopo averli uccisi cercate vicino ai corpi per trovare una scatola di proiettili per pistola. Entrate nella porta davanti a voi per andare alla Scalinata Est 2F. Non dimenticate di prendere la Pianta Verde. Ora dirigetevi giù ed entrate nella Sala delle Ventole dove troverete altre due Piante Verdi.

La Sala delle Ventole
Cercate vicino al corpo per trovare una scatola di proiettili per pistola e state pronti ad uccidere cinque zombie. Prendete il Comando per Valvola sul lato sinistro della stanza. Un'altra scatola di proiettili per pistola si trova nell'ufficio a sinistra, così come un'altra Pianta Verde (sotto il tavolo). La cassaforte ha la stessa combinazione usata nel gioco A: 2236. All'interno ci sono dei Proiettili d'Acido e la mappa della stazione di polizia. Tornate indietro nella parte principale della stanza e recuperate il Nastro d'Inchiostro sulla scrivania sotto la prima ventola.
Questo è tutto con questa stanza, quindi tornate indietro giù per la scala e poi nel corridoio degli uccelli. Non andate però all'Eliporto; prima dovete trovare un'arma migliore. Seguite il corridoio degli uccelli fino alla fine e poi entrate nel Corridoio degli Elicotteri. Qui incontrerete due Lickers, state attenti. Se sarete abbastanza veloci potete entrare nella prima porta che vedete senza combattere. Questa porta conduce alla Sala d'Aspetto.

La Sala d'Aspetto
Qui troverete una Macchina da Scrivere, un Nastro d'Inchiostro, una scatola di proiettili per pistola, il diario della Segretaria A ed una scatola per oggetti. Assicuratevi di prendere tutto e dirigetevi verso l'altra porta della stanza.

Il Corridoio 2F
E' il corridoio del secondo piano, dimora di cinque zombie. Uccideteli subito e correte verso l'altro lato del corridoio dove troverete la medaglia dell'Unicorno appesa al muro. Scendete la scala verso la Sala Principale della Stazione di Polizia.

La Sala Principale
Usate la medaglia dell'Unicorno sulla grande statua per ricevere la Chiave di Picche. Afferrate il lancia granate ed il Nastro d'Inchiostro vicino al computer. Ora potete spegnere le fiamme dell'elicottero sul tetto, quindi dirigetevi verso l'Eliporto.

Eliporto
Usate il Comando per Valvola, sulla valvola dell'acqua (si trova a sinistra della porta) per spegnere il fuoco. Se vi guardate intorno, vicino al vapore troverete dei Proiettili d'Acido. Quando rientrerete nel corridoio degli uccelli un filmato vi mostrerà Tyrant. Lui scenderà nel Corridoio degli Uccelli, così dovrete corrergli dietro e fare del vostro meglio per ucciderlo. Il metodo migliore è usare quattro proiettili d'acido. Se riuscite ad atterrarlo, esaminate il suo corpo per trovare una scatola di proiettili per pistola. Naturalmente, come in un film dell'orrore non è davvero morto e si farà rivedere più avanti nel gioco.
Seguite il Corridoio degli Uccelli fino alla fine ed entrate nel Corridoio degli Elicotteri. Se non avete ucciso prima i due Lickers, ora sarete costretti ad affrontarli. Proseguite e sorpassate la carlinga dell'elicottero. Prendete la porta a destra (comincerà un breve filmato e sentirete urlare dietro la porta chiusa). Questa è la Stanza della Statua di Gioiello Rosso.

La Stanza della Statua di Gioiello Rosso
Non potete risolvere subito questo rompicapo (perché non avete i due gioielli rossi), così prendete la Carta d'Accesso Blu a per terra a sinistra della statua. Se tentate di lasciare la stanza un Licker scenderà giù dal lucernario. Potete ucciderlo facilmente con i Proiettili d'Acido. Ora tornate indietro nella sala principale ed usate la Carta d'Accesso Blu sul computer. Questo sbloccherà le due porte laterali su questo piano e quella doppia al secondo piano. Entrate nella porta a sinistra dell'Entrata Principale, verso l'Area Reception 1.

L'Area Reception 1
Qui vi aspettano tre Zombie. Il Memorandum della polizia, che mostra la combinazione della cassaforte è sul sofà. Usate il Grimaldello sul cassetto chiuso nell'angolo in fondo alla stanza e troverete uno Spray Medico. E' tutto per questa stanza, così uscite dalla porta sul retro ed entrate nella Stanza dei Circuiti 1 dove aprirete la prima porta usando la Chiave di Picche.

La Stanza dei File Incasinati
A sinistra della macchina fotocopiatrice potete trovare il rapporto della pattuglia. Nello stanzino a destra della porta troverete un Nastro d'Inchiostro. Come nel gioco A, spingete la scaletta al vicino mobile nero. Questa volta ci troverete un accendino. Uscite dalla stanza e seguite il corridoio fino alla porta successiva. Non scordate la Pianta Verde alla fine del corridoio.

Il Corridoio con Finestre
Quando percorrete questo corridoio, due zombie si irromperanno dalle finestre. Fate attenzione e passate la doppia porta. Ora siete nella sala riunioni. Sul tavolo a destra del palco potete trovare il rapporto dell'operazione 1. Andate nel retro ed usate l'accendino sul caminetto per accendere il fuoco. Ora potrete prendere il primo dei gioielli rossi. C'è anche una scatola di proiettili per la pistola in un angolo di questa stanza. Tornate indietro nel Corridoio con le Finestre e proseguite nell'area successiva, quella con la scala. Prendete le due Piante Verdi davanti alla porta della Camera Oscura ed entrate.

La Camera Oscura
Sulla sinistra della Macchina da Scrivere c'è un Nastro d'Inchiostro per i salvataggi. Il Rapporto di Operazioni 2 si trova proprio dietro la Macchina da Scrivere. Potete usare la stanza nel retro per sviluppare tutte le pellicole che troverete. L'armadietto metallico a sinistra della porta contiene un cambio di costume ed un'arma segreta. Per prendere la chiave dell'armadietto, bisogna completare il giocare B sia con Claire che con Leon. Consultate la guida di RE2 pubblicata sul numero scorso per avere maggiori indicazioni.
Uscite ed andate alla vicina scalinata. Seguite il corridoio finché non arrivate ad una stanza con tre statue dentro. Per risolvere questo semplice enigma, premete la statua grigia sulla piastra di sinistra e la statua marrone sulla piastra di destra. Se le avrete messe nell'esatta posizione sentirete un "click" e la statua centrale lascerà cadere un Gioiello Rosso. Prendetelo ed uscite dalla porta vicina.

Il Corridoio Verso l'Ufficio S.T.A.R.S.
Siete nel corridoio che porta all'ufficio S.T.A.R.S. Entrate nella prima porta che incrociate e incontrerete Leon. Dopo aver parlato con voi, vi darà il Diario di Chris ed un Walkie-Talkie. Camminate verso la scrivania di Chris e prendete la Chiave di Quadri. Troverete una balestra nell'armadietto di metallo a sinistra della porta. Quando tentate di lasciare la stanza, il fax si accenderà e stamperà un file chiamato "Mail to Chris". Aspettate un momento e leggetelo. Dopo essere usciti dall'ufficio S.T.A.R., vedrete Sherry attaccata da uno zombie. Tirate fuori le armi e fare fuori quel bastardo.

Area Reception 3
Proseguite alla porta successiva. Siete ora nell'Area Reception 3, dove quattro zombie stanno masticando un gustoso cadavere. La via più facile per sbarazzarvi degli zombie è di usare i proiettili esplosivi del lanciagranate quando vi si avvicinano in gruppo. Se siete fortunati li sterminerete con un colpo solo. Ora usate il grimaldello sul cassetto della piccola scrivania che si trova in fondo al passaggio di destra. Dentro c'è una scatola di munizioni per pistola.

La Biblioteca
Entrate nella porta successiva e salite le scale e seguite la balconata a sinistra. Potrete anche cadere dalla balconata fino al piano inferiore. Qui troverete due cose: una scatola sul muro ed un interruttore che aprirà un passaggio segreto sull'area sala della

Biblioteca. Incamminatevi lungo il Passaggio ed attivate il pannello sullo scaffale più a sinistra.
Questo vi permetterà di spostare lo scaffale a destra o a sinistra. Muovetelo verso l'altro scaffale ed entrambi spostateli a destra; questo farà aprire la scatola sul muro dell'area segreta, rivelando la Pietra del Serpente. Prendetela ed uscite attraverso la porta principale che troverete dall'altra parte della stanza.
Dirigetevi verso il Corridoio Principale 2F e rientrate nella Stanza delle Statue di Gioiello Rosso.
Assicuratevi di avere entrambi i gioielli e posizionateli sulle due statue laterali per prendere la prima metà della pietra blu. Dopo esservi assicurati di avere con voi la Chiave di Quadri, tornate nel lato ovest (sinistro) dell'edificio e scendete verso il primo piano. Prendete il corridoio di destra (non quello con la Camera Oscura) ed entrate nella stanza dell'armadietto. Nota: quando arrivate ai piedi della scala, cinque zombie vi aspettano. Prendete la mira col lanciagranate e state sicuri che non vi disturberanno più.

Stanza dell'Armadietto
Troverete un po' di dardi per balestra negli armadietti. La Bomba al Plastico è nell'armadietto sul lato destro dell'altra stanza. Dovrete usare il grimaldello per entrarci. Dall'altro lato della parete con gli armadietti c'è un cassetto con dentro la pellicola B.
Uscite dall'altra porta e andate verso la Stanza con molti Tavoli. Ci sono quattro zombie, così preparate la pistola. Prendete la Pianta Verde e il Detonatore sul tavolo nell'area uffici. Se avete preso la bomba al plastico ora potete unirla al detonatore per creare la Bomba con Detonatore. Dall'altra parte della stanza, sul tavolo di fronte ai due grandi armadietti, potete trovare il file "Memo to Leon". C'è anche una scatola con proiettili per pistola dentro uno degli armadietti. E' tutto per questa stanza, così tornate nella Sala Principale usando la porta di fronte a voi. Nota: una volta che uscite la porta resta aperta, così in seguito potrete entrare ed uscire a vostro piacimento.

Corridoio Marrone
Adesso imboccate la porta di fronte, che porta all'Area Reception 2. Ci sono sei zombie ad attendervi, quindi state pronti. Prendete la Pianta Verde a sinistra delle macchinette automatiche ed attraversate la porta per entrare nel retro della stanza. Nel corridoio marrone troverete una Pianta Rossa. proseguite fino alla fine ed entrate nella porta a destra. Questa è la Sala d'Attesa per gli Interrogatori. Appena dentro un Licker cadrà su di voi dal soffitto. Usate un Proiettile d'Acido per sciogliere questo schifo-umano. Sfortunatamente il solo oggetto nella stanza è una scatola di proiettili per pistola sul ripiano di legno.



Sala Interrogatori
Tornate nel corridoio ed entrate nella porta grigia alla vostra destra. La Chiave di Quadri aprirà questa porta. Dentro c'è uno Spray Medico e la Pietra dell'Aquila. Attenzione! Appena prendete lo spray un Licker irromperà attraverso uno specchio e vi si piazzerà davanti. Se ci riuscite cercate di scappare senza combattere.

Far Saltare in Aria l'Elicottero
Ricordate il corridoio dell'elicottero? Dirigetevi lì ed assicuratevi di avere la Bomba con Detonatore da usare sulla porta chiusa. Dopo esservi aperti la strada fate il vostro ingresso nell'Ufficio del Capo Iron.

L'Ufficio del Capo Iron
Andate alla scrivania del capo e provate ad ispezionarla. La sedia ruoterà e vi troverete faccia a faccia con il Comandante Brian Irons. Come vedrete nel filmato, sta iniziando ad impazzire. Non c'è niente da fare per ora se non lasciare la stanza attraverso l'altra porta. Proseguite fino a raggiungere la Sala delle Esposizioni. Sherry si trova qui, ma dovrete accendere la luce per vederla. Sempre in questa stanza troverete il Diario B della Segretaria e una scatola di proiettili per pistola. Tornate nell'ufficio del Comandante Irons e prendete la Chiave di Cuori. Lui non è più qui, ma potete trovare il Diario del Capo sulla sua sedia. Se guardate attentamente la fotografia dietro alla scrivania, questa si aprirà rivelandovi un rompicapo. Ora non vi resta che trovare tutte le differenti pietre quadrate e incastrarle nelle aperture.
Per ora è tutto per quanto riguarda i piani principali, è tempo di andare nella prima sezione del livello seminterrato. Lasciate quest'area scendendo per la scalinata Est. Entrate nuovamente nella sala del ventilatore, ma questa volta usate la Chiave di Cuori per uscire attraverso la porta poteriore che prima era chiusa. Vi trovate adesso nella Sala dei Circuiti 2. Ci sono cinque zombie in attesa di farsi un sandwich di proiettili esplosivi che voi gli avete preparato! Prendete la Pianta Verde ed i Proiettili d'Acido, poi scendete le scale verso la Stazione di Polizia B1.

Stazione di Polizia B1

Passate per il tunnel principale e dirigetevi verso l'intersezione a "T" e uccidete i cinque zombie. La miglior strategia è cercare di avere sempre gli zombie di fronte. Ora girate a destra ed aprite la grande porta della sala controlli.

Sala Controlli
Una Pianta Verde è alla vostra sinistra ed un contenitore di proiettili incendiari alla vostra destra. Girate attorno al macchinario al centro e raccogliete la Mappa della Stazione di Polizia B1. Andate al pannello di controllo dell'energia ausiliaria e mettete i pulsanti nelle seguenti posizioni: SU, GIU', SU, GIU', SU. Questo darà energia al macchinario di lettura schede magnetiche fuori dall'armeria. Andatevene uscendo dalla porta di metallo dall'aspetto sporco, vi troverete verso il Sentiero Esterno. Sul pavimento, a pochi passi dalla porta, troverete una Pianta Rossa. Sarete assaliti da due cani, uno da dietro ed uno da davanti. La cosa migliore da fare è correre velocemente fino alla botola che si trova sul fondo e scendere. Quando risalirete in questa locazione i due cani saranno ambedue di fronte a voi e sarà molto più facile farli fuori.

Passaggio in Costruzione
Alla fine del condotto vi troverete nel Passaggio in Costruzione. Entrate nella porta a sinistra (magazzino R) e salvate il gioco. Non scordatevi di prendere il nastro di inchiostro vicino alla Macchina da Scrivere prima di andarvene. Appena fuori incontrerete Sherry. Dopo aver parlato con voi si infilerà in apertura del passaggio ed atterrerà nel Vicolo Cieco. Assumerete ora il controllo di Sherry.

Dispositivo di Fognatura
Prendete l'ascensore fino all'area passerella. Ci sono tre zombie ributtanti qui, dovrete fare del vostro meglio per evitarli. Sherry non ha alcuna arma e quindi è indifesa. Correte alla porta sulla sinistra della passerella ed entrateci. Questa vi conduce alla Stanza con l'Enigma delle Casse.
Scendete le scale fino alla piscina vuota, dove troverete tre casse di legno. Spingete la cassa a sinistra contro il muro. Adesso salite sulle due casse a destra e spingete quella centrale accanto a quella che avete accostato al muro. Salite sull'ultima cassa e spingetela verso il muro. Tutte e tre le casse dovrebbero essere sulla stessa linea retta. Salite le scale ed attivate il pannello di controllo delle fogne, che riempirà d'acqua la piscina. Le casse si innalzeranno permettendovi di raggiungere la parte della stanza dove si trova la Chiave di Fiori. Prima di tornare indietro ricordatevi di prendere la mappa è appesa alla parete vicino alla porta.

Pozzo Nero
Correte verso l'altra porta facendo attenzione ai due zombie. Questa conduce al Pozzo Nero dove troverete dei Proiettili Esplosivi. Dopo averli presi evitate gli zombie un'altra volta e tornate all'ascensore nel vicolo cieco. Una volta finito il filmato, riprenderete il controllo di Claire e sarete anche in possesso dei Proiettili Esplosivi e della Chiave di Fiori. E' tutto per questa sezione, così tornate nel tunnel principale della Stazione di Polizia B1.

Ritorno alla Stazione di Polizia B1

Due zombie vi aspettano a braccia aperte, quindi state pronti. Dopo averli sistemati usate la Chiave di Fiori per entrare nella Sala Autopsie. Una carta d'accesso rossa si trova nell'armadietto all'estrema sinistra della stanza. Attenti: quando entrate nella stanza due Lickers scenderanno dal soffitto e vi attaccheranno! Meglio avere qualche Proiettile d'Acido, perché non c'è modo di fuggire.
Adesso avete la carta d'Accesso Rossa (e magari siete sopravvissuti ai Licker). Dirigetevi verso l'Armeria ed usate la Carta d'Accesso Rossa per aprire la porta. Entrati nella stanza troverete sulla sinistra dei Proiettili d'Acido ed una scatola di proiettili per pistola. Nell'armadietto in fondo alla stanza ci sono una Mitraglietta ed uno Zaino, i due migliori oggetti che potete trovare nella Stazione di Polizia. Assicuratevi di prendere tutto e dirigetevi verso il garage.

Garage
I due cani che vi danno il benvenuto sono abbastanza facili da superare. Grazie a Leon ora avrete accesso al Blocco Celle. Prima di lasciare questa sala ricordatevi di prendete la Pianta Verde nell'angolo in fondo. Aprite la porta e dirigetevi lungo il Corridoio fino ad arrivare al Blocco Celle. Dovrete affrontare altri due cani; cercate sempre di averli entrambi di fronte e non sarà difficile farli fuori. Sul tavolo in fondo alla stanza troverete la

Pellicola B. Prendetela ed entrate nel cancello metallico vicino a voi.
Siete finalmente arrivati nel Blocco Celle. Qui ci sono un paio di Piante, ed un po' di dardi per la vostra balestra. Prendete tutto ed uscite dall'altra porta che si trova nel Corridoio del Blocco Celle. Sarete ora nel Canile, dove due cani vi attendono con la bava alla bocca. Troverete anche due Piante Blu e l'importantissima manovella. Assicuratevi di prendere tutto e tornate alla scala che vi porta alla Sala dei Circuiti 2. In cima alla scala ci sono cinque zombie affamati che vi aspettano. Chissà da dove arrivano tutti questi zombie!

Ritorno alla Stazione di Polizia

Ora dovete usare la Chiave di Fiori per aprire la porta alla fine della scale ed entrare nei Dormitori. Qui dentro troverete dei Proiettili d'Acido ed il diario del guardiano sul retro della stanza. Uscite e dirigetevi al Corridoio Marrone, dove si trova la sala interrogatori. Usate la Chiave di Fiori per aprire la porta verde in fondo al corridoio. Siete arrivati nella Sala Stampa.

La Sala Stampa

Camminate verso la fornace sul retro ed usate l'accendino per accenderla. Disponete le tre statue sulla parete nel seguente ordine: 12, 13, 11. Se avrete fatto tutto correttamente dalla parete cadrà un ingranaggio dorato. Attenzione, quando cercherete di raccoglierlo dalla parete balzerà fuori Tyrant, che vi attaccherà. Preparate i Proiettili d'Acido e sparategliene quattro. Se cercate di fuggire, lui vi inseguirà sfondando il muro. Anche se lo atterrate in questa stanza, lui sfonderà comunque la parete e vi attaccherà nel corridoio marrone. I Proiettili d'Acido sono sempre l'arma migliore per sbarazzarsi di lui entrambe le volte. Una volta morto, ispezionate il corpo del Tyrant per trovare una scatola di proiettili per pistola. Se lo abbatterete due volte, la seconda troverete dei dardi per balestra. La vostra prossima tappa è la Sala Ingranaggi, che si trova al terzo piano. Controllate che nel vostro inventario sia presente la manovella.

Sala Ingranaggi

Andate alla biblioteca del secondo piano passando per la Sala Principale. Attenzione a non farvi prendere di sorpresa dal Licker. Salite la scala della biblioteca ed entrate nella stanza in cima. Proseguite per il Corridoio Principale 3F, ed entrate nella Sala Ingranaggi. All'interno usate la manovella nel foro quadrato sul muro. Si abbasserà una scala di legno che vi permetterà di raggiungere l'attico. Inserite l'Ingranaggio Dorato nel meccanismo per aprire la porta alla vostra destra. Qui dentro troverete la Pietra Blu 2. Unitela alla Pietra Blu 1 per formare la Pietra del Giaguaro.
Quando cercate di uscire per tornare alla biblioteca, Tyrant farà un'altra apparizione. Preparate i soliti quattro Proiettili d'Acido. Se ispezionate nuovamente il suo corpo troverete un contenitore di Proiettili Esplosivi.

Ritorno all'Ufficio del Capo Iron

Ricordate il dipinto nell'ufficio del Capo Iron? Beh, è lì che dovete usare le tre pietre che avete trovato. Dirigetevi lì. Una volta entrati incontrerete di nuovo Sherry. La bambina vi seguirà fino a quasi la fine del gioco. Andate al dipinto ed usate le tre pietre. Una volta posizionate, il muro laterale rivelerà un'entrata segreta con un documento per terra: "Mail to the Chief". Ora prendete l'ascensore e scendete nella stanza segreta del Capo Iron.

La Stanza Segreta del Capo Iron

Quando entrate nella stanza incontrerete di nuovo il Capo Iron. Comincerà un filmato che fornirà dei dettagli sulla Umbrella Inc. ed il G-Virus. Purtroppo il Capo Iron muore prima di poter finire il suo discorso. Guardatevi intorno e prendete i Proiettili d'Acido. Questi saranno probabilmente la vostra migliore arma contro l'orrore che sta arrivando. Se non avete salvato il gioco, questo è un buon momento per farlo. Quando sarete pronti, scendete nella botola ed affrontate lo spaventoso parassita che ha ucciso il comandante Irons. Dopo circa sei Proiettili d'Acido o Esplosivi, il mostro cadrà dalla passerella metallica.
Andate a prendere Sherry e tornate qui. Abbassate la scala alla fine della passerella metallica ed usatela per entrare nel secondo basamento dell'area delle fogne.



Nelle Fogne B2

Appena entrati vedrete Tyrant sopra di voi. E' lì che vi aspetta: è meglio battere in ritirata. Quando fuggite nella stanza successiva, Sherry verrà risucchiata attraverso lo scarico e cadrà in un'altra area delle fognature. Non potete salvarla ora, così continuate a dirigervi nel Tunnel delle Fogne 2.

Sala Controlli 1

Prendete le due Piante Blu e poi entrate nella stanza. Troverete una scatola di proiettili per pistola e un documento sul tavolo largo. Uno Spray Medico è nell'armadietto a destra della Macchina da Scrivere. Vicino ad essa troverete anche un Nastro d'Inchiostro. Una volta preso tutto ciò che la stanza ha da offrire usate il grimaldello per avere accesso al magazzino sottostante. Questa è un'altra area in cui Claire ha accesso e Leon no.

Magazzino

Quaggiù potete prendere i Proiettili Esplosivi e dei dardi per balestra. Sarete costretti a sprecare munizioni per liberarvi di uno zombie. L'altra porta presente in questa stanza non porta a niente di utile. Tornate indietro nel condotto e prendete l'ascensore fino al corridoio. Inizierà un filmato su Leon. Mentre vi dirigete verso la stanza successiva assicuratevi di prendere la Mappa dell'Area Fognature appesa alla parete, poi prendete il Passaggio verso la ventola gigante.

Passaggio verso la Ventola Gigante

Qui vi aspettano due ragni giganti, siate estremamente pronti. Sono molto veloci e possono sputarvi contro del veleno. Andate a sinistra nel condotto verso l'altro corridoio. Prendete il contenitore di Proiettili incendiari e la Medaglia del Lupo. Fate del vostro meglio per evitare o uccidere i due schifosissimi ragni. Prendete il percorso a sinistra ed uscite attraverso la porta metallica delle fogne.

Sala della Cascata

Quando entrerete apparirà Annette Birkin che vi spiegherà cosa è successo a suo marito William e perché adesso lui sta dando la caccia a Sherry. Quando lei avrà finito di parlare avvicinatevi al Segnalatore di Pressione dell'Olio ed usate la manopola per abbassare un ponte. Attraversatelo e prendete le due piante verdi. Proiettili incendiari ed un nastro di inchiostro sono vicino alla Macchina da Scrivere. Prima di uscire dalla stanza, usate la manopola sull'altro segnalatore di pressione per alzare il ponte ad un livello più alto.

Tunnel dell'Alligatore

Una volta raggiunto il Tunnel dell'Alligatore, correte verso il fondo. Vedrete Sherry svenuta e verrete attaccati dall'alligatore che salterà fuori dall'acqua. Il suo latrato è anche peggiore del suo morso, ma non temete; ecco un modo infallibile per sconfiggerlo.
Tornate alla porta da dove siete entrati e trovate il pannello di controllo sul lato sinistro del tunnel. Attivatelo ed una tanica di gas cadrà a terra. Arretrate di qualche passo e aspettate l'alligatore. Quando raggiunge la tanica il rettile l'azzannerà. Ora sparate due colpi al cilindro e causate un'esplosione che spazzerà via la testa dell'alligatore.
Dopo averlo ucciso, correte alla fine del tunnel ed attivate la serratura elettrica sulla parete che aprirà una porta. Entrate nella stanza della spazzatura e prendete il Nastro d'Inchiostro nascosto sul lato destro. Tornate indietro fino alla Stanza del Ponte 2F. Seguite la passerella metallica fino alla saletta col cadavere. Prendete la Medaglia dell'Aquila ed il Diario di Gestore delle Fognature, poi uscite verso la Cascata. Usate il Comando per Valvola che rallenterà la ventola gigante, così da poter introdurvi lungo l'albero del ventilatore. Uno sciame di insetti cercherà di attaccarvi quindi correte velocemente dall'altra parte. Nota: quando attraverserete di nuovo il Passaggio per la Ventola Gigante, i Ragni se ne saranno andati, ma tre zombie verranno alla vita e vi attaccheranno.

Fermare la Cascata

Nella parte destra della stanza, vicino alla cascata, c'è una macchina per il controllo delle autorizzazioni. Inserite sia il medaglione del lupo che quello dell'aquila e la cascata si fermerà. L'acqua si essiccherà completamente in tutta la fognatura. Adesso avete accesso alla Passerella di Legno.
Qui non c'è nulla di interessante, così continuate verso la Stanza della Funivia 1. Avvicinatevi al vagone ed attivate il pannello dell'energia. Questo fa arretrare la cabina e vi permette di accedere alle porte sul lato sinistro. Se tentate di salire, apparirà Sherry e comincerà un filmato. La bambina vi seguirà.

Fabbrica Abbandonata B1

Usate la funivia tram fino alla Stanza della Funivia 2. Alla vostra sinistra c'è una pistola Flare, che potete attivare col vostro accendino.
La pistola lancerà una fiammata che illuminerà la stanza rivelando la Chiave della Scatola delle Armi. Prendetela ed uscite nel Corridoio a forma di Y.
Qui ci sono quattro zombie, così siate pazienti e camminate lentamente lungo gli angoli della stanza. Arrivate alla fine del braccio di sinistra e troverete i colpi per la Sparkgun. La biforcazione a destra contiene una porta che conduce alla seconda stanza del Corridoio a Forma di Y. Qui ci sono quattro zombie. Alla

fine potrete prendere due utili Piante Verdi. Alla fine dell'altra biforcazione, quella di sinistra un condotto vi porta allo spogliatoio della fabbrica. Questa stanza si trova al primo piano della fabbrica abbandonata.

Fabbrica Abbandonata 1F

Nell'angolo posteriore sinistro di questo spogliatoio potrete trovare un contenitore di Proiettili Incendiari ed uno di Proiettili Esplosivi. Uno Spray Medico è nascosto nel cassettone a sinistra della porta. Andate avanti e salvate il gioco, perché sta per arrivare un'altra battaglia con Tyrant.

Sala di Trasporto 1

Potete trovare una scatola di proiettili per pistola nascosta vicino ai barili. A sinistra della porta c'è appesa una mappa della fabbrica. Prendetela e scendete con l'ascensore fino al livello inferiore. Camminate sulla passerella metallica ed entrate nella Sala Motori.

Sala Motori

In fondo a questa stanza troverete la chiave del Pannello di Controllo sopra il pannello di controllo principale. Se accendete il monitor sulla sinistra della chiave, vedrete Tyrant che cerca d'entrare nella stanza! Anche se fate finta di nulla e non accendete il monitor Tyrant vi attaccherà comunque e voi vi sarete persi una simpatica sequenza filmata. Come sempre, per terminare questo round ci vuole qualche Proiettile d'Acido. Dirigetevi nello spogliatoio della fabbrica ed usate la Chiave del Pannello di Controllo sul pannello che troverete qui. Questo attiverà il Trasporto.

Trasporto

Attivate il Pannello di Controllo del Trasporto e questo inizierà a scendere verso il Laboratorio B4, Stanza 2. A questo punto sentirete degli strani suoni provenire da fuori, andate avanti ed uscite dalla porta. Come girerete attorno al Trasporto, farà la sua apparizione la forma mutata di William Birkin, che vi attaccherà. Le migliori armi da usare contro di lui sono probabilmente i Proiettili Incendiari e quelli Esplosivi. Tenetevi a distanza di sicurezza perché i suoi artigli fanno veramente male. Appena lo avrete sconfitto, ritornate nel Trasporto e guardatevi un altro spezzone filmato.

Il Trasporto si fermerà per problemi di surriscaldamento lasciandovi nella Sala di Trasporto 3.

Andate di fronte al Trasporto ed arrampicatevi sul bordo. Entrate nel condotto di ventilazione che vedrete di fronte a voi e arriverete ad un altro passaggio. Naturalmente, per uno scherzo del destino, il Trasporto si rimetterà in moto e porterà Sherry nel livello inferiore del Laboratorio.

Andate a sinistra ed entrate nella Sala delle Pompe 1. Ci troverete una Scatola per Oggetti, una Pianta Verde, un ascensore ed una cassa dallo strano aspetto. Con l'ascensore scendete verso l'area inferiore della stanza. Qui troverete il Rapporto P-Epsilon, un contenitore di Proiettili Incendiari, un Nastro d'Inchiostro ed una Macchina da Scrivere. C'è anche un altro ascensore che vi porterà alla Sala Controlli.

Sala Controlli

Usciti dall'ascensore entrerete nella sala controlli dove troverete due Lickers ad aspettarvi. Uccideteli e dirigetevi dall'altra parte della stanza. Attivate l'interruttore di accensione dell'ascensore e ritornate alla Sala delle Pompe 1. Dirigetevi verso il passaggio in cui siete atterrati, ma questa volta andate a destra e usate il grande ascensore per raggiungere la Sala di Trasporto 2. Questo è il posto dove arrivavate nel gioco A. Attenzione: qui ci sono cinque zombie senza pelle!

Laboratorio B4

Stanza della Sicurezza

Troverete una Pianta Verde sopra il frigorifero, vicino al lettino dove è distesa Sherry. Un po' di munizioni incendiarie si trovano negli armadietti sul lato opposto della stanza. Un caricatore di proiettili d'acido è sul tavolo. Dall'altra parte della stanza troverete una Macchina da Scrivere ed un Nastro d'Inchiostro.

Uscite dalla stanza della sicurezza e dirigetevi nel corridoio a sinistra. Questo conduce alla Stanza di Comunicazione Centrale, che ospita i principali sistemi di interruzione di tutto l'edificio. Prendete il corridoio con le luci rosse e seguitelo fino al Passaggio di Sinistra. Dovete entrare nella porta alla fine di questa stanza.

Stanza dei Tentacoli

Entrerete nella Stanza dei Tentacoli, che deve il suo nome ai tentacoli che fuoriescono dal condotto di ventilazione. Sparate un proiettile incendiario nel condotto e non ci saranno più pericoli. Nell'armadietto a destra della porta ci sono delle frecce per la balestra; mentre a destra del monitor troverete un documento: il "Lab Security Manual". Usate il computer per attivare il sistema anti-B.O.W. Sulla sinistra del letto troverete una Carta d'Accesso Blu ed il File di Registrazione Utente . Un po' di Piante Blu crescono ai lati dei letti – le potete usare tutte le volte che vi serve, ma non potete portarle con voi. Qui non c'è altro di utile, così arrampicatevi nel condotto di ventilazione da dove uscivano i tentacoli.



Stanza dei Tentacoli 2

La prima volta che entrerete in questa stanza incontrerete due Lickers. Ci vorranno due proiettili esplosivi ciascuno per ucciderli. Non preoccupatevi però perché troverete due caricatori nella scatola di metallo in fondo alla stanza. Prendete il nastro di inchiostro mentre andate verso la porta. Poi tornate nel Passaggio di Sinistra. Seguitelo fino alla stanza di comunicazione centrale e prendete il passaggio segnato dalle luci blu. Questo conduce al Passaggio di Destra. Entrate e dirigetevi verso la Sala Fredda.

Sala Fredda

Una scatola di fusibili è sul piccolo ripiano nell'angolo in fondo alla stanza. Usatela nel terminale centrale del computer, a destra del ripiano dove l'avete trovata. Si tramuterà nel Fusibile Principale, che potrete usare sul sistema di interruzione nella Stanza di Comunicazione Centrale. Poi non dimenticate di prendere lo Spray Medico nascosto sugli scaffali di fronte ai terminali. Ora ritornate alla Stanza di Comunicazione Centrale per usare il Fusibile Principale. Questo ridarà l'energia a molte delle porte automatiche nell'edificio. La prima delle quali si trova nel Passaggio di Sinistra dove vi recherete. Lì troverete un interruttore che aprirà la porta automatica dietro cui troverete due creature vegetali che potrete facilmente fare fuori con due colpi incendiari. Continuate e passate la porta che conduce nella stanza con la scala verso B5. Uccidete l'unica creatura pianta e prendetevi cura degli altri due esseri vegetali. Tornate al condotto che scende al laboratorio B5 ed imboccatelo. Troverete due Piante Verdi a vostra disposizione.

Laboratorio B5

Sala con Porta di Evacuazione

Appena entrati in questa stanza vi troverete faccia a faccia con tre Lickers. Uno verrà giù dal soffitto, quindi in guardia. Aspettate di averli tutti di fronte e bersagliateli con i Proiettili Incendiari. Una volta superati i Lickers troverete tre Piante Verdi sul pavimento nella parte ampia della stanza. Andate nel centro di controllo; all'estremità sinistra del pannello, sotto gli schermi, troverete la mappa del laboratorio e, se ne avete bisogno, una cassa per oggetti. Dirigetevi nella zona adiacente la stanza della tarma gigante e passate la grande porta metallica per arrivare al laboratorio P-4.

Laboratorio P-4

E' una stanza molto grande divisa in tre sezioni, le porte divisorie si aprono per mezzo di sensori grazie ai quali i cinque zombie possono spostarsi liberamente. Fate attenzione: non sarete mai al sicuro! Nella prima sezione della stanza c'è l'armadietto delle armi che potrete aprire con l'omonima chiave. All'interno troverete due scatole di proiettili esplosivi. Cercate la Carta d'Accesso ai Laboratori nella sezione grande di questa stanza; è l'oggetto luccicante sul tavolo bianco in fondo. Questa stanza non ha altro da offrire, quindi dirigetevi verso la Stanza della Tarma Gigante.

La Stanza della Tarma Gigante

Per entrare dovrete usare la Carta d'Accesso ai Laboratori sul pannello di sicurezza fuori dall'entrata. Preparate i vostri Proiettili Incendiari perché c'è una Tarma Gigante appesa ad una parete della stanza. Dopo averla eliminata, spazzate via i putridi resti dal computer vicino e digitate GUEST. Il computer registrerà l'immagine della vostra impronta digitale. Dirigetevi fuori e prendete il condotto che sale verso il livello del laboratorio B4. Mentre passate accanto al bancone con i monitor della Sala di Controllo, Annette farà un'altra apparizione e poi scapperà a cercare Sherry. Quando passate per la Stanza con la Porta di Evacuazione, un altro Licker si calerà dal soffitto per sorprendervi.

Indietro al Laboratorio B4

Fatevi strada verso il Passaggio di Destra ed aprite la porta scorrevole. Questa rivelerà un'altra porta con

vicino un sistema speciale per la verifica delle impronte digitali.
Se avete già attivato con Leon questo pannello di controllo, allora fatelo anche con Claire. La porta ora si aprirà perché ha due controlli separati per le impronte digitali. Dentro troverete una Mitraglietta o dei proiettili.
Usate la Carta d'Accesso ai Laboratori per entrare nella porta sulla sinistra di quella scorrevole. Carbonizzate velocemente le due creature vegetali ed accendete l'interruttore per la luce situato sul lato sinistro della stanza, vicino alla tanica di benzina. Nella parte posteriore di quest'area ci sono i Proiettili Esplosivi.

Ritorno alla Sala delle Pompe 1
E' ora di tornare alla Sala delle Pompe 1. Dirigetevi alla Stanza del Trasporto 2 e usate l'ascensore fino al passaggio. Una volta nella Sala delle Pompe 1, dovrete risolvere un veloce enigma. Spingete la strana cassa sul piccolo ascensore e scendete nell'area sottostante della stanza. Allora spingetela lungo il percorso stretto fino ad appoggiarla alla parete posteriore. Non temete, non c'è modo di sbagliarsi. Ora salite sopra la cassa e potrete raggiungerete un'area in cui non potevate arrivare in precedenza. Usate la Chiave della Sala Controlli per entrare.

Sala Controlli
Come entrate in questa stanza, un filmato vi mostrerà Sherry con Tyrant. Alla fine Tyrant cade in un pozzo di lava situato nella parte più bassa del Laboratorio. Il sistema di auto-distruzione dell'edificio si è attivato, così dovete correre subito al grande ascensore. Usatelo per tornare alla Sala di Trasporto 2 e poi dirigetevi nella Stanza di Comunicazione Centrale. Annette e Sherry sono lì e voi sarete in grado di prendere la Chiave Maestra.
Ora ritornate all'ascensore ed usate la chiave appena presa sui pannelli di controllo. Questo farà seguire all'ascensore un percorso diverso, facendolo arrivare alla stanza di Uscita del Treno.

Stanza di Uscita del Treno
Vi troverete automaticamente nel Treno (Carrozza 1), così andate sulla sinistra ed entrate nella Carrozza 2. In fondo alla trovate una Macchina da Scrivere, una scatola per oggetti, un Nastro d'Inchiostro e la Chiave della Piattaforma. Salvate il gioco ed uscite usando la porta laterale della carrozza 1. In questo modo tornerete nella Stanza di Uscita del treno.
Usate la Chiave della Piattaforma sulla porta di metallo alla vostra sinistra ed entrate nella Stanza delle Prese. C'è un'altra scatola per oggetti se ne avete bisogno. Usate il ponte per raggiungere l'altro lato della stanza ed attivate il pannello di controllo. Ora dovreste trovare il Connettore ad S ed il Connettore ad N. Prendeteli entrambi ed imboccate l'altra porta.

La Stanza di Tyrant
Vedrete un generatore in questa stanza, ma mancano i connettori necessari a farlo funzionare. Usate quelli che avete appena trovato sul pannello di controllo per ridare energia al Treno. Sfortunatamente questo farà apparire Tyrant, così dovrete combatterlo per l'ultima volta. E' molto veloce e non c'è modo di evitarlo. Assicuratevi di avere molta salute!
C'è un modo molto facile per batterlo. Colpitelo con un paio di Proiettili d'Acido, poi allontanatevi in fretta. Una donna misteriosa apparirà nell'ombra e vi getterà un lanciarazzi. Prendetelo in fretta e sparate a Tyrant. Basta solo un colpo, ma avete solo due razzi per riuscire a centrarlo. Dopo averlo distrutto, tornate alla stanza del treno. Attivate il pannello di controllo sulla parte frontale della Piattaforma. Questo aprirà i cancelli che bloccavano la strada. Ora risalite sul treno ed andate nella Stanza di Controllo del Motore della Macchina.

Stanza di Controllo del Motore
Date energia al treno muovendo la grande manopola al centro della consolle principale. Dopo una sequenza animata riprenderete il controllo di Claire. Tornate ancora nella Carrozza 2 e camminate in avanti finché non appare il nemico finale. Ha un aspetto disgustoso e può causarvi seri danni. Colpitelo velocemente con tutte le armi che avete. La Mitraglietta e i Proiettili Esplosivi sono più efficaci. In fondo non è così difficile da battere. Appena fatta fuori quest'orrenda creatura, tornate sulla Carrozza 1 del treno per vedere la sequenza finale del gioco. Ora potete eseguire la danza di vittoria che preferite perché il gioco B di Claire è finito.

guida completa: leon b

1 Inizierete il gioco B di Leon sul lato lato destro della macchina della polizia distrutta. Dirigetevi alla vostra destra, superate i sette zombie ed entrate nel cancello di metallo. Vi troverete nel retro della stazione di polizia, dove vi aspettano tre zombie. Cercate di evitateli per risparmiare proiettili. Prendete la Chiave della Cabina che troverete nel piccolo ufficio sulla destra. Uscite ed evitate ancora gli zombie. Correte in direzione della porta sulla sinistra che aprirete con la Chiave della Cabina. Ora vi troverete nella Piccola Area di Lavoro.

Piccola Area di Lavoro
Sul tavolo di sinistra troverete una scatola di proiettili per pistola, un Nastro d'Inchiostro ed una Macchina da Scrivere. Mentre camminate sentirete uno strano rumore alle vostre spalle. Se cercate di uscire dalla porta da cui siete entrati, due zombie vi attaccheranno durante il caricamento della schermata. In ogni caso non potrete uscire da questa porta, perciò non apritela. Andate alla porta opposta e correte oltre i sei zombie per dirigervi verso le scale. Arriverete all'Eliporto sul tetto. Rilassatevi e godetevi il filmato.

L'Eliporto
Dovrete spegnere le fiamme dell'elicottero ancora una volta. La prima cosa da fare è trovare il Comando della Valvola. Entrate nella porta metallica a sinistra dell'elicottero e fatevi strada attraverso il corridoio degli uccelli. Non dimenticatevi di prendere la Pianta Verde vicino alla porta.
Qui vi aspettano otto fastidiosi uccelli, così state pronti alla lotta. Dopo averli uccisi cercate vicino ai corpi per trovare una scatola di proiettili per pistola. Entrate nella porta davanti a voi per andare alla Scalinata Est 2F. Non dimenticate di prendere la Pianta Verde. Ora dirigetevi giù ed entrate nella Sala delle Ventole dove troverete altre due Piante Verdi.

La Sala delle Ventole
Cercate vicino al corpo per trovare una scatola di proiettili per pistola e state pronti ad uccidere cinque zombie. Prendete il Comando per Valvola sul lato sinistro della stanza. Un'altra scatola di proiettili per pistola si trova nell'ufficio a sinistra, così come un'altra Pianta Verde (sotto il tavolo). La cassaforte ha la stessa combinazione usata nel gioco A: 2236. Dentro troverete una scatola di munizioni per Fucile e la mappa della stazione di polizia. Tornate indietro nella parte principale della stanza, e troverete un Nastro d'Inchiostro sulla scrivania sotto la prima ventola.
Questo è tutto in questa stanza, quindi tornate indietro alla scala e poi al corridoio degli uccelli. Non andate però all'Eliporto sul tetto – prima dovete trovare un'arma migliore. Seguite il corridoio degli uccelli fino alla fine e poi entrate nel corridoio degli elicotteri. Qui incontrerete due Licker, state attenti. Cercate di correre verso la prima porta che vedete senza farvi prendere. Questa porta conduce alla Sala d'Aspetto.



La Sala d'Aspetto
Qui troverete una Macchina da Scrivere, un Nastro d'Inchiostro, una scatola di proiettili per pistola, il diario della Segretaria A, una scatola per oggetti. Sullo scaffale alla vostra sinistra troverete anche una Chiave Piccola. Prendete tutto e dirigetevi verso l'altra porta della stanza.

Il Corridoio 2F
In questo corridoio incrocerete cinque zombie.
Uccideteli più velocemente possibile e correte dall'altra parte del corridoio dove troverete la medaglia dell'Unicorno appesa al muro. Scendete la scala verso la Sala Principale della Stazione di Polizia.

La Sala Principale
Usate la medaglia dell'Unicorno sulla statua per ricevere la Chiave di Picche. Prendete il Fucile ed il Nastro d'Inchiostro vicino al computer. Ora potete spegnere le fiamme dell'elicottero sul tetto, quindi dirigetevi verso l'Eliporto.

Eliporto
Usate il Comando per Valvola, sulla valvola dell'acqua (si trova a sinistra della porta) per spegnere il fuoco. Se vi guardate intorno, vicino al vapore troverete delle munizioni per il Fucile. Quando rientrerete nel corridoio degli uccelli un filmato vi mostrerà Tyrant. Lui scenderà nel Corridoio degli Uccelli, così dovrete corrergli dietro e fare del vostro meglio per ucciderlo. Il metodo migliore è usare quattro proiettili d'acido. Se riuscite ad atterrarlo, esaminate il suo corpo per trovare una scatola di proiettili per pistola. Naturalmente, come in un film dell'orrore non è davvero morto e si farà rivedere più avanti nel gioco.
Seguite il Corridoio degli Uccelli fino alla fine ed entrate nel Corridoio degli Elicotteri. Se non avete ucciso prima i due Lickers, ora sarete costretti ad affrontarli. Proseguite e sorpassate la carlinga dell'elicottero. Prendete la porta a destra (comincerà un breve filmato

e sentirete urlare dietro la porta chiusa). Questa è la Stanza della Statua di Gioiello Rosso.

La Stanza della Statua di Gioiello Rosso
Non potete risolvere subito questo rompicapo (perché non avete i due gioielli rossi), così prendete la Carta d'Accesso Blu a per terra a sinistra della statua. Se tentate di lasciare la stanza un Licker scenderà giù dal lucernario. Cercate di sbarazzarvene presto.
Potete ucciderlo facilmente con due colpi di Fucile. Vicino le scatole di legno a sinistra c'è una confezione di munizioni per il Fucile.
Ora tornate indietro nella sala principale ed usate la Carta d'Accesso blu sul computer. Questo sbloccherà le due porte laterali su questo piano e quella doppia al secondo piano. Passate la porta a sinistra dell'entrata principale, verso l'Area Reception 1.

L'Area Reception 1
Qui vi aspettano tre Zombie. Il Memorandum della polizia, che mostra la combinazione della cassaforte è sul sofà. Usate la Piccola Chiave sul cassetto chiuso nell'angolo in fondo alla stanza e troverete una confezione di munizioni per il Fucile. E' tutto per questa stanza, così uscite dalla porta sul retro ed entrate nella Stanza dei Circuiti 1 dove aprirete la prima porta usando la Chiave di Picche. Questa è la stanza dei file incasinati.

La Stanza dei File Incasinati
A sinistra della macchina fotocopiatrice potete trovare il rapporto della pattuglia. Nello stanzino a destra della porta troverete un Nastro d'Inchiostro. Come nel gioco A, spingete la scaletta vicino mobile nero. Questa volta in cima troverete uno Spray Medico invece della manovella. Uscite dalla stanza e seguite il corridoio fino alla porta successiva.

Il Corridoio con Finestre
Quando percorrete questo corridoio, due zombie irromperanno dalle finestre. Fate attenzione e passate la doppia porta. Ora siete nella sala riunioni. Sul tavolo a destra del palco potete trovare il rapporto dell'operazione 1. Andate nel retro ed usate l'accendino sul caminetto per accendere il fuoco. Ora potrete prendere il primo dei gioielli rossi. C'è anche una scatola di proiettili per la pistola in un angolo di questa stanza. Tornate indietro nel Corridoio con le Finestre e proseguite nell'area successiva, quella con la scala. Prendete le due Piante Verdi davanti alla porta della Camera Oscura ed entrate (la porta è parallela alla scala).

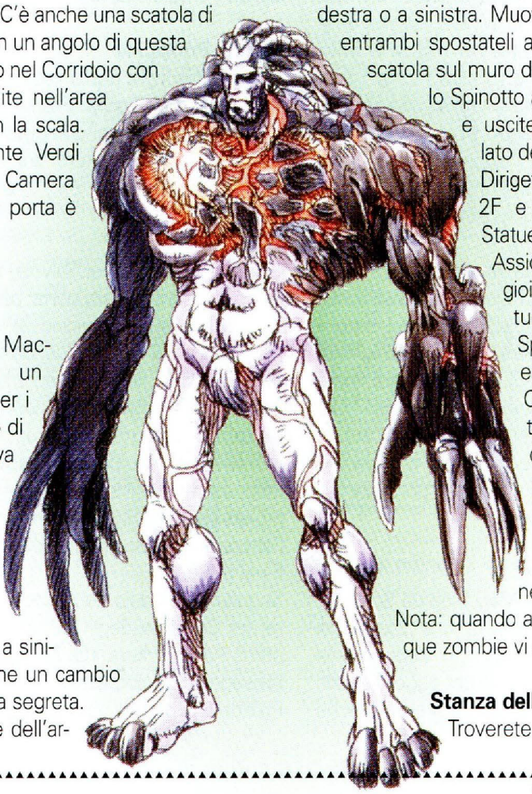
La Camera Oscura
Sulla sinistra della Macchina da Scrivere c'è un Nastro d'Inchiostro per i salvataggi. Il Rapporto di Operazioni 2 si trova proprio dietro la Macchina da Scrivere. Potete usare la stanza nel retro per sviluppare tutte le pellicole che troverete.
L'armadietto metallico a sinistra della porta contiene un cambio di costume ed un'arma segreta. Per prendere la chiave dell'armadietto, bisogna completare il gioco B sia con Claire che con Leon. Consultate la guida di RE2 pubblicata sul numero scorso per avere maggiori indicazioni.

Stanza della Statua Rotante
Dopo che avete finito, uscite ed andate alla vicina scalinata. Seguite il corridoio finché non arrivate ad una stanza con tre statue dentro. Per risolvere questo semplice enigma, premete la statua grigia sulla piastra di sinistra e la statua marrone sulla piastra di destra. Se le avrete messe nell'esatta posizione sentirete un "click" e la statua centrale lascerà cadere un Gioiello Rosso. Prendetelo ed uscite dalla porta vicina.

Il Corridoio verso l'Ufficio S.T.A.R.S.
Andate nel corridoio ed entrate nell'ufficio S.T.A.R.S., che è la prima porta che vedete. Camminate verso la scrivania di Chris e prendete il suo Diario. C'è anche una Magnum nell'armadietto di metallo a sinistra della porta. Se cercate bene troverete delle munizioni per pistola dietro la scrivania in fondo alla stanza.

Area Reception 3
Proseguite fino alla porta successiva. Entrerete nell'Area Reception 3, dove si trova Sherry. Lei scapperà e voi la seguirete automaticamente. Finito l'inseguimento troverete la Chiave di Quadri vicino all'apertura dove lei si è gettata. Prendete anche la scatola di munizioni per Fucile vicino al cassettone aperto. Quando entrerete nella parte principale della stanza, partirà un altro filmato con Claire. Alla fine della sequenza dirigetevi in direzione della Biblioteca.
Nota: C'è un cassetto chiuso che non potete aprire ora, così dovrete tornare in questa stanza in un secondo momento.

La Biblioteca
Salite le scale seguendo la balconata a sinistra. Potrete lasciarvi cadere dalla balconata fino al piano inferiore. Qui troverete due cose: una scatola sul muro, ed un interruttore che aprirà il passaggio segreto all'area principale della Biblioteca. Camminate attraverso il Passaggio ed attivate il pannello sullo scaffale più vicino. Questo vi permetterà di spostare lo scaffale a destra o a sinistra. Muovetelo verso l'altro scaffale ed entrambi spostateli a destra; questo farà aprire la scatola sul muro dell'area segreta, rivelando così lo Spinotto a forma di Alfiere. Prendetelo e uscite dalla porta grande sull'altro lato della stanza.
Dirigetevi verso il Corridoio Principale 2F e rientrate nella Stanza delle Statue di Gioiello Rosso.
Assicuratevi di avere entrambi i gioielli e posizionateli sulle due statue laterali per prendere lo Spinotto a forma di Re. Dopo esservi assicurati di avere la Chiave di Quadri con voi, tornate nel lato ovest (sinistro) dell'edificio e scendete per la scala verso il primo piano. Camminate indietro nel corridoio di destra (non quello con la Camera Oscura) ed entrate nella stanza dell'armadietto.
Nota: quando arrivate ai piedi della scala, cinque zombie vi aspettano.



Stanza dell'Armadietto
Troverete una confezione di munizioni per il Fucile negli armadietti di fronte alla porta dalla quale siete entrati. Dall'altro lato della parete con gli armadietti c'è un cassetto con dentro la pellicola B.

Stanza con Molti Tavoli
Una volta presa la pellicola, uscite dall'altra porta verso la Stanza con molti tavoli. Ci sono quattro zombie, così preparate la pistola. Prendete la Pianta verde e poi la Chiave di Cuori sul tavolo nell'area uffici. Potete trovare il file "Memo to Leon" dall'altra parte della stanza, sul tavolo di fronte ai due grandi armadietti. Sul bancone a destra prenderete la seconda Chiave Piccola. Questa chiave aprirà il cassetto nell'Area Reception 3, che contiene i pezzi per la pistola. Combinateli con la vostra pistola per potenziarla! C'è anche una scatola con proiettili per pistola dentro uno degli armadietti. E' tutto per questa stanza, così entrate nella sala principale dalla porta frontale.
Nota: una volta che uscite la porta resta aperta, così in seguito potete entrare ed uscire a vostro piacimento.

Corridoio Marrone
Adesso imboccate la porta di fronte, che porta all'Area Reception 2. Ci sono sei zombie ad attendervi, quindi state pronti. Prendete la Pianta Verde a sinistra delle macchinette automatiche ed attraversate la porta per entrare nel retro della stanza. Nel Corridoio Marrone troverete una Pianta Rossa. Proseguite fino alla fine ed entrate nella porta a destra. Questa è la Sala d'Attesa per gli Interrogatori. Appena dentro un Licker cadrà su di voi dal soffitto. Due colpi di fucile e il gioco è fatto!. Sfortunatamente il solo oggetto nella stanza è una scatola di proiettili per pistola sul ripiano di legno.

Sala Interrogatori
Tornate nel corridoio ed entrate nella porta grigia sulla vostra destra. La Chiave di Quadri aprirà questa porta. Dentro c'è uno Spray Medico e lo Spinotto a forma di Torre. Attenzione! Appena prendete lo spray un Licker irromperà attraverso uno specchio e vi si piazzerà davanti. Se ci riuscite cercate di scappare senza combattere.
E' ora di dirigersi verso la prima sezione del livello seminterrato. Lasciate quest'area ed entrate di nuovo nella sala delle ventole, tenendovi pronti per affrontare i quattro zombie che vi aspettano. Questa volta uscite dalla porta posteriore che aprirete usando la Chiave di Cuori. Ora siete nella Sala dei Circuiti 2. Ci sono cinque zombie in attesa di gustarsi un colpo di Fucile; lasciate che lo assaporino! Prendete la Pianta verde e dirigetevi giù verso la stazione di polizia B1.

Stazione di Polizia B1
Passate per il tunnel principale verso l'intersezione a "T" ed uccidete cinque zombie. La miglior strategia è cercare di averli sempre di fronte. Dopo averli spazzati via, girate a destra attraverso la grande porta della sala controlli.

Sala Controlli
Una Pianta verde è subito alla vostra sinistra ed una scatola di proiettili per pistola è sulla destra. Girate attorno al macchinario al centro e raccogliete la Mappa della Stazione di Polizia B1. Poi camminate fino al Pannello di Controllo della Riserva d'Energia, e sistemate gli interruttori nelle seguenti posizioni: SU, GIU', SU, GIU', SU. Questo darà energia al macchinario di lettura schede magnetiche fuori dall'armeria. Andatevene uscendo dalla porta di metallo dall'aspetto sporco, vi troverete verso il Sentiero Esterno. Sul pavimento, a

pochi passi dalla porta, troverete una Pianta Rossa. Sarete assaliti da due cani, uno da dietro ed uno da davanti. La cosa migliore da fare è correre velocemente fino alla botola che si trova sul fondo e scendere. Quando risalirete in questa locazione i due cani saranno ambedue di fronte a voi e sarà molto più facile farli fuori.

Passaggio in Costruzione
Il condotto porta al Passaggio in Costruzione. Entrate nella porta a sinistra e salvate il gioco. Non c'è altro in questa sezione per Leon. Quando giocate nei panni di Claire dovete passare un sacco di tempo qui dentro. Fate marcia indietro e dirigetevi verso il Tunnel Principale della Stazione di Polizia B1.

Ritorno alla Stazione di Polizia B1

E' ora di entrare nel Garage all'estremità opposta del tunnel principale. Quando entrate nella stanza per la prima volta, incontrate Ada Wong. Dopo il breve filmato, aiutatela a levare il veicolo S.W.A.T. dalla strada. Ora potete accedere al Corridoio di Entrata al Blocco Celle.

Corridoio di Entrata al Blocco Celle
Alla fine di questa sala, proprio davanti al cancello di metallo, c'è un tavolo con su un rullino di pellicola. Varcate il cancello e sarete nel Blocco Celle vero e proprio. Nella prima cella vuota troverete una Pianta Verde ed una Blu. Andate a parlare con Ben nell'ultima cella. Fuori troverete uno scaffale con una Maniglia. Prendetela e passate l'altra porta situata nel Corridoio di Ingresso al Blocco Celle. Questa conduce al canile. Quando prendete la Pianta Rossa in fondo alla sala, i due cani legati si libereranno e vi attaccheranno. Per evitare di ficcarvi in una situazione pericolosa, sparate al secondo cane nella sua gabbia prima di prendere la Pianta. Non uccidete il cane nella prima cella. Dopo aver preso la Pianta lui si libererà. Uccidetelo ed entrate nella sua gabbia per prendere una Pianta Blu. Infine usate la maniglia per aprire la botola che vi darà accesso alle fognature.

Dispositivo di Fognatura
Dopo esservi calati nel condotto, correte velocemente per sfuggire ai due ragni giganti. Potete spararli se volete, ma cercate di risparmiare munizioni. Salite le scale alla fine del tunnel, ed entrate nella Stanza Magazzino L, a sinistra del corridoio. Qui troverete una Pianta Blu, una Scatola per Oggetti, un Nastro d'Inchiostro, ed una Macchina da Scrivere. E' il momento di salvare. Andate verso la grande porta di metallo a sinistra del magazzino. Uscite da questa stanza e vi imbatterete di nuovo in Ada. La solleverete fino ad un condotto di ventilazione, e lei striscerà fino al Pozzo Nero. E' ora di prendere il controllo di Ada. Nel momento in cui atterrate sul Pozzo Nero vedrete Sherry correre via perdere accidentalmente la collana che contiene una fiala di G-Virus.

La Passerella
Uscite dal pozzo Nero verso la Passerella. Qui ci sono quattro zombie, ma dovreste riuscire ad evitarli se state attenti. Prendete la porta a sinistra e vi ritroverete nella Stanza delle Casse.

Stanza dell'Enigma delle Casse
Prima di tutto usate la pistola per sbarazzarvi di tutti gli zombie che incontrerete. Scendete le scale fino alla piscina vuota, dove troverete tre casse di legno. Spingete la cassa a sinistra contro il muro. Adesso salite sulle due casse a destra e spingete quella centrale accanto a quella che avete accostato al muro. Salite sull'ultima cassa e spingetela verso il muro. Tutte e tre le casse dovrebbero essere sulla stessa linea retta. Salite le scale ed attivate il pannello di controllo delle fogne, che riempirà d'acqua la piscina. Le casse si innalzeranno permettendovi di raggiungere la parte della stanza dove si trova la Chiave di Fiori. Prima di tornare indietro ricordatevi di prendere la mappa appesa alla parete vicino alla porta.
Tornate indietro alla passerella e correte dritti verso la porta aperta. Salite sull'ascensore e scendete giù verso il Vicolo Cieco. Prendete la confezione di munizioni per Fucile sul pavimento e tornate all'ascensore che vi riporterà al Pozzo Nero. Dopo la conclusione della sequenza filmata, tornerete a controllare Leon. L'area bloccata nel corridoio degli elicotteri sarà ora accessibile grazie all'aiuto di Claire. E' tutto per questa sezione ora, così andate avanti e tornate al Tunnel Principale della Stazione di Polizia B1. Ma prima di andarvene non scordate di prendere le munizioni per Fucile e la Chiave di Fiori che vi darà Ada.

Ritorno alla Stazione di Polizia B1
Nel Garage vi aspettano due cani, quindi state attenti quando lo attraversate. Ci sono anche due zombie nel tunnel principale. Dopo esservi occupati di loro, usate la Chiave di Fiori per entrare nella Sala Autopsie. C'è una Carta d'Accesso Rossa in un armadietto in fondo a sinistra. Attenti, perché quando entrate nella stanza ci sono due Licker che scenderanno e vi attaccheranno! Meglio tenere pronto il Fucile perché non c'è modo di sfuggirgli.
Ora che avete la Carta d'Accesso rossa (e magari siete sopravvissuti), dirigetevi verso l'Armeria. Aprite la porta usando la Carta d'Accesso al lato di essa.

Armeria
Appena entrati in questa stanza, sulla sinistra troverete dei proiettili per Magnum. Nella stanza posteriore c'è una scatola di proiettili per pistola. Nell'armadietto in fondo troverete una Mitraglietta ed uno Zaino. Questi due oggetti sono entrambi molto utili. Assicuratevi di prendere ogni cosa e tornate verso le scale, poi dirigetevi verso la Stanza dei Circuiti 2.

Ritorno alla Stazione di Polizia

Ora dovete usare la Chiave di Fiori per aprire la porta alla fine della scale. Dentro ci sono i dormitori e alcuni oggetti: potete prendere dei proiettili per Magnum ed il diario del guardiano. Una confezione di proiettili per Fucile è negli armadietti in fondo alla stanza.
Uscite e fatevi strada fino al corridoio marrone, dove si trova la sala interrogatori. Aprite la porta verde alla fine del corridoio con la Chiave di Fiori ed entrate nella Sala Stampa.

La Sala Stampa
Camminate verso la fornace sul retro ed usate l'accendino per accenderla. Disponete le tre statue sulla parete nel seguente ordine: 12, 13, 11. Se avrete fatto tutto correttamente dalla parete cadrà un ingranaggio dorato. Attenzione, quando cercherete di raccoglierlo dalla parete balzerà fuori Tyrant, che vi attaccherà. State pronti a spararli contro quattro colpi di Fucile. Se cercate di fuggire, lui vi inseguirà sfondando il muro. Anche se lo atterrate in questa stanza, lui sfonderà comunque la parete e vi attaccherà nel corridoio marrone. Tenete sempre pronto il Fucile perché è l'arma migliore per sbarazzarsi di lui. Una volta morto, ispezionate il corpo del Tyrant per trovare una scatola di proiettili per pistola. Se lo abbatterete due volte, la seconda troverete una confezione di munizioni per Fucile. Ora siete fuori del corridoio degli elicotteri, al secondo piano.

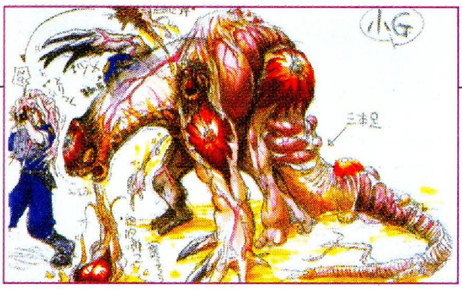


Ancora nel Corridoio degli Elicotteri
Ricordate la stanza che prima era chiusa dalle rovine dell'elicottero? Beh, Claire le ha spazzate via così avete accesso all'Ufficio del Capo Iron. All'interno troverete il Diario del Capo. Uscendo dalla seconda porta della stanza vi troverete in un lungo corridoio: seguitelo fine alla fine ed entrerete nella Sala delle Esposizioni.

Sala delle Esposizioni
Nell'area posteriore di questa sala potrete trovare la manovella. E' nella cesta a sinistra del caminetto. Dopo aver preso questi oggetti dovete andare nella Sala degli Ingranaggi al terzo piano della stazione di Polizia. Come entrate nel corridoio fuori dell'ufficio del Capo Iron, Tyrant apparirà un'altra volta. Mettetelo a dormire e sarete ricompensato con alcuni proiettili per Magnum.

Sala Ingranaggi
Andate alla biblioteca del secondo piano passando per la Sala Principale. Attenzione a non farvi prendere di sorpresa dal Licker. Salite la scala della biblioteca ed entrate nella stanza in cima. Proseguite per il Corridoio Principale 3F, ed entrate nella Sala Ingranaggi. All'interno usate la manovella nel foro quadrato sul muro. Si abbasserà una scala di legno che vi premetterà di raggiungere l'attico. Inserite l'Ingranaggio Dorato nel meccanismo per aprire la porta alla vostra destra. Dentro troverete lo Spinotto a forma di Cavallo ed un vecchio canale di scolo pieno di polvere.
Infilatevi dentro il canale, che vi porta al Corridoio di Ingresso per il Blocco Celle. Qui inizia un filmato riguardante Ben. Finito l'intermezzo procedete nel Blocco Celle e prendete la "Mail to the Chief". E' tutto per la stazione di Polizia, così tornate al Canile ed uscite nel condotto. Ricordate la Stanza a forma di "H", quella nella quale siete entrati ed usciti solo per incontrare Ada? Dirigetevi verso quella stanza assicurandovi di aver salvato il gioco, perché al vostro arrivo dovrete lottare contro una forma mutata di William Birkin.

Stanza a Forma di "H"
Quando entrerete in questa stanza, William Birkin apparirà e vi attaccherà con il suo tubo. La cosa migliore da fare è correre verso l'angolo sinistro, perché le tubature in altro vi offriranno riparo da molti dei suoi attacchi. Continuate a colpirlo con il Fucile finché non crollerà al suolo.
Dopo la lotta, andate verso il pannello di controllo dall'altro lato della stanza ed inserite gli Spinotti a forma di pezzi degli scacchi da voi precedentemente recuperati. Questo farà aprire la porta che conduce alla Fognatura B1. Ada si calerà dal soffitto e vi accompagnerà. Passate attraverso la grande porta di metallo per raggiungere la Sala di Controllo 2.



Sala di Controllo 2
Troverete il Fax del gestore delle fogne su un tavolo grande. Potrete prendere uno Spray Medico nell'armadietto a sinistra dell'ascensore. Vicino alla Macchina da Scrivere troverete anche un Nastro d'Inchiostro. Una volta preso tutto ciò che la stanza ha da offrire spingete l'armadietto sulla parete sinistra. Questo si muoverà e rivelerà una porta segreta. Apritela e scendete nel condotto verso il Magazzino Segreto.

Magazzino Segreto
Poiché questa stanza è quasi completamente al buio, la prima cosa che dovrete fare è illuminarla. Andate a destra finché non vedrete la prima lanterna. Usate il vostro accendino per accenderla e a questo punto dovreste riuscire a vedere un interessante oggetto sullo scaffale a sinistra. Prendetelo e seguite lo scaffale fino all'altro lato della stanza. Troverete un'altra lanterna da accendere. A destra della luce, sullo scaffale metallico c'è una confezione di munizioni per Fucile. E' tutto per questa stanza, così tornate nel condotto e scendete con l'ascensore fino al Corridoio degli Ascensori. Comincerà un'animazione su Annette Birkin, e poi prenderete nuovamente il controllo di Ada. Seguite Annette nel Passaggio verso la Ventola Gigante.

Passaggio verso la Ventola Gigante
State pronti perché ad aspettarvi ci sono due ragni giganti. Sono molto veloci e possono sputarvi contro del veleno. Andate a sinistra nel condotto ed arrampicatevi nel Tunnel della Ventola infestato dagli insetti. Dovete correre più veloce che potete perché altrimenti gli insetti si riuniranno in sciame e vi attaccheranno. Dall'altra parte c'è la Stanza del Ponte 2F. Andate avanti ed inizierà un altro spezzone riguardante Annette. Proseguite ed arrampicatevi nel condotto che porta alla Stanza della Spazzatura. Riprenderete il controllo di Leon.
Passate attraverso il corridoio degli ascensori e dirigetevi verso il passaggio della Ventola Gigante. Andate a sinistra, seguite il condotto fino all'altra estremità.
Nota: Non riuscirete ad entrare nel tunnel della Ventola infestato dagli Insetti perché il ventilatore gira troppo rapidamente. Prendete la terza Chiave Piccola e la Medaglia del Lupo, poi fate del vostro meglio per uccidere quei ragni. Ricordate l'altro ascensore nel Corridoio degli Ascensori? Beh, quella era la strada che prendeva Claire quando giocavate col suo personaggio. Andate avanti e salite con l'ascensore verso l'altra Stanza di Controllo.

Sala di Controllo 1
Troverete subito una scatola di proiettili per Pistola sul grande tavolo; vicino alla Macchina da Scrivere c'è un Nastro d'Inchiostro. Una volta preso tutto quello che c'è nella stanza, usate la Chiave Piccola per entrare nella Stanza Magazzino.

Stanza Magazzino
Quaggiù potete prendere un po' di proiettili per Magnum ed una confezione di munizioni per Fucile che vi saranno utili per far fuori un po' di zombie. Noterete che c'è un'altra porta in questa stanza, ma non serve a nulla. Arrampicatevi nel condotto e scendete con l'ascensore fino al Corridoio degli Ascensori. Continuate fino a raggiungere di nuovo il Passaggio verso la Ventola Gigante. Questa volta, però andate a destra e poi a sinistra attraverso la porta metallica.

Sala della Cascata
Vi ritroverete alla cascata, in compagnia di altri due ragni giganti. Usate la Magnum su di loro se ce l'avete, altrimenti evitateli e salite velocemente verso la prossima stanza (Stanza del Ponte F1). Se siete stati avvelenati, usate la Pianta Blu che trovate in questa stanza per curarvi. Sono illimitate, quindi non abbiate paura di sprecarle. Camminate verso il Pannello con i Dati sulla Pressione dell'Olio ed usate il Comando per la Valvola per abbassare il ponte. Attraversatelo e prendete due Piante Verdi. Troverete anche una confezione di munizioni per Fucile ed il Nastro d'Inchiostro vicino alla Macchina da Scrivere. Prima che lasciate la stanza per dirigervi al tunnel degli alligatori, usate il comando per la valvola sull'altro Pannello con i Dati sulla Pressione dell'Olio per alzare il ponte al livello più alto.

Tunnel dell'Alligatore
Una volta nel tunnel degli alligatori, correte fino alla fine. Un Alligatore Gigante balzerà fuori dall'acqua e vi attaccherà, ma non lasciatevi intimidire perché è molto facile batterlo. Tornate alla porta da dove siete entrati e trovate il pannello di controllo sul lato sinistro del tunnel. Attivatelo ed una tanica di gas cadrà a terra. Arretrate di qualche passo e aspettate l'alligatore. Quando raggiunge la tanica il rettile l'azzannerà. Ora sparate due colpi al cilindro e causate un'esplosione che spazzerà via la testa dell'alligatore. Dopo averlo fatto fuori, correte alla fine del tunnel ed attivate la serratura elettrica sulla parete che aprirà la porta. Entrate nella stanza della spazzatura e prendete il Nastro d'Inchiostro nascosto sul lato destro della stanza. Guardate l'animazione, poi seguite la passerella metallica fino alla stanzetta col cadavere. Prendete la Medaglia dell'Aquila ed il Diario di gestione delle Fognature, poi uscite verso la Sala della Cascata. Dovrete usare il Comando per la Valvola per rallentare la ventola gigante. Introducetevi lungo l'albero del ventilatore e dirigetevi alla Stanza della Cascata.

Fermare la Cascata
Nella parte destra della stanza, vicino alla cascata, c'è una macchina per il controllo delle autorizzazioni. Inserite sia il Medaglione del Lupo che quello dell'Aquila e la cascata si fermerà. L'acqua si essiccherà completamente in tutta la fognatura. Adesso avete accesso alla Passerella di Legno.
Qui non c'è nulla di interessante, così continuate verso la stanza della Funivia 1. Avvicinatevi al vagone ed attivate il pannello dell'energia. Questo fa arretrare la cabina e vi permette di accedere alle porte sul lato sinistro. Appena la funivia vi avrà portato nell'area successiva, Tyrant vi attaccherà sfondando il soffitto. Evitate i suoi artigli, e continuate a sparare finché non se ne va. Dirigetevi verso la Fabbrica Abbandonata.

Fabbrica Abbandonata B1
Usate la funivia tram fino alla Stanza della Funivia 2. Alla vostra sinistra c'è una pistola Flare, che potete attivare col vostro accendino. La fiammata illuminerà la stanza rivelando la Chiave della Scatola delle Armi. Prendetela ed uscite nel Corridoio a forma di Y 1.
Qui ci sono quattro zombie, così siate pazienti e camminate lentamente lungo gli angoli della stanza. Andate fino alla fine del braccio di sinistra e troverete i Pezzi per il Fucile (da combinare con il Fucile per ottenerne una versione potenziata). Il braccio destro contiene una porta che conduce alla seconda stanza del corridoio a forma di Y. Qui ci sono altri quattro zombie. Alla fine del braccio destro potrete prendere una Pianta Verde ed una Blu. Alla fine del braccio sinistro troverete un condotto che porta allo spogliatoio della fabbrica. Questa stanza si trova al primo piano della Fabbrica Abbandonata.

Fabbrica Abbandonata 1F
Nell'angolo posteriore sinistro di questo spogliatoio potete trovare una confezione di munizioni per Fucile e dei proiettili per Magnum. Uno Spray medico è nel cassettone a sinistra della porta, troverete anche un Nastro d'Inchiostro vicino alla Macchina da Scrivere. Andate avanti, salvate il gioco e quindi uscite dalla stanza.

Sala di Trasporto 1
Potete trovare nascosta una scatola di proiettili per pistola vicino ai barili caduti dietro quest'area. A sinistra della porta c'è anche appesa una mappa della fabbrica. Prendetela e saltate sull'ascensore per raggiungere il livello inferiore. Camminate sulla passerella metallica ed entrate nella sala Motori.

Sala Motori
In fondo a questa stanza troverete la chiave del Pannello di Controllo sopra il pannello di controllo principale. Se accendete il monitor sulla sinistra della chiave, vedrete Tyrant che cerca d'entrare nella stanza! Anche se fate finta di nulla e non accendete il monitor Tyrant vi attaccherà comunque e voi vi sarete persi una simpatica sequenza filmata. Come sempre, per terminare questo round ci vuole qualche colpo di Fucile. Se cercate sul suo corpo troverete una confezione di munizioni per Fucile. Ora dirigetevi nello spogliatoio della fabbrica ed usate la Chiave del Pannello di Controllo sul pannello che troverete qui. Questo attiverà il Trasporto.

Trasporto
Attivate il Pannello di Controllo del Trasporto e questo inizierà a scendere verso il Laboratorio B4, Stanza 2. A questo punto sentirete degli strani suoni provenire da fuori, andate avanti ed uscite dalla porta. Come girerete attorno al Trasporto, farà la sua apparizione la forma mutata di William Birkin, che vi attaccherà. Le migliori armi da usare contro di lui sono probabilmente il Fucile Personalizzato o la Magnum. Assicuratevi di rimanere a distanza di sicurezza perché i suoi artigli fanno veramente male. Appena lo avrete sconfitto, ritornate nel Trasporto e guardatevi un altro spezzone filmato. Il Trasporto si fermerà per problemi di surriscaldamento lasciandovi nella Sala di Trasporto 3.
Andate di fronte al Trasporto ed arrampicatevi sul bordo. Entrate nel condotto di ventilazione che vedrete di fronte a voi e arriverete ad un altro passaggio. Naturalmente, per uno scherzo del destino, il Trasporto si rimetterà in moto e porterà Ada nel livello inferiore del Laboratorio.
Andate a sinistra ed entrate nella Sala delle Pompe 1. Ci troverete una Scatola per Oggetti, una Pianta verde, un ascensore ed una cassa dallo strano aspetto. Con l'ascensore scendete verso l'area inferiore della stanza. Qui troverete il Rapporto P-Epsilon, una confezione di munizioni per Fucile, un Nastro d'Inchiostro ed una Macchina da Scrivere oltre ad un altro ascensore da prendere.

Stanza degli Interruttori dell'Ascensore
Quando uscite dall'ascensore entrate nella Stanza degli Interruttori dell'Ascensore e vi troverete due Licker ad

aspettarvi. Uccideteli ed andate dall'altro capo della stanza. Dovete attivare l'interruttore di accensione dell'ascensore. Una volta fatto, ritornate alla Sala delle Pompe 1 e fatevi strada verso il passaggio dove siete atterrati inizialmente.
Questa volta andate a sinistra e usate il grande ascensore per raggiungere la Sala di Trasporto 2. Questo è il posto dove arrivavate nel gioco A. Attenzione: qui ci sono cinque zombie senza pelle!

Laboratorio B4

Dirigetevi nel corridoio all'estrema sinistra. Vi troverete nella Stanza di Comunicazione Centrale che ospita i principali sistemi di interruzione di tutto l'edificio. Prendete il corridoio con le luci rosse e seguitelo fino al Passaggio di Sinistra. Dovete entrare nella porta alla fine di questa stanza.

Sala dei Tentacoli

Ora siete nella Sala dei Tentacoli, chiamata così per via di ciò che esce dal condotto di ventilazione. Prendete il lanciafiamme dall'armadietto metallico ed usatelo sui tentacoli. Nell'armadietto a destra della porta ci sono delle frecce per la balestra; mentre a destra del monitor troverete un documento: il "Lab Security Manual". Usate il computer per attivare il sistema anti-B.O.W. Sulla sinistra del letto troverete una Carta d'Accesso Blu ed il File di Registrazione Utente. Un po' di Piante Blu crescono ai lati dei letti – le potete usare tutte le volte che vi serve, ma non potete portarle con voi. Qui non c'è altro di utile, così arrampicatevi nel condotto di ventilazione da dove uscivano i tentacoli.

Sala dei Tentacoli 2

Quando saltate giù dal condotto di ventilazione sarete assaliti da due Licker. Crivellateli con i colpi della vostra Magnum. Nel cassettone metallico sul retro della stanza ci sono due confezioni di munizioni per Fucile. Prendete il nastro di inchiostro mentre andate verso la porta. Poi tornate nel Passaggio di Sinistra. Seguitelo fino alla stanza di comunicazione centrale e prendete il passaggio segnato dalle luci blu. Questo conduce al Passaggio di Destra. Entrate e dirigetevi verso la Sala Fredda.

Sala Fredda

Una scatola di fusibili è sul piccolo ripiano nell'angolo in fondo alla stanza.
Usatela nel terminale centrale del computer, a destra del ripiano dove l'avete trovata. Si tramuterà nel Fusibile Principale, che potrete usare sul sistema di interruzione nella Stanza di Comunicazione Centrale. Poi non dimenticate di prendere lo Spray Medico nascosto sugli scaffali di fronte ai terminali. Ora ritornate alla Stanza di Comunicazione Centrale per usare il Fusibile Principale. Questo ridarà l'energia a molte delle porte automatiche nell'edificio. La prima delle quali si trova nel Passaggio di Sinistra dove vi recherete. Lì troverete un interruttore che aprirà la porta automatica dietro cui troverete due creature vegetali che potrete facilmente fare fuori con due colpi incendiari. Continuate e passate la porta che conduce nella stanza con la scala verso B5. Uccidete l'unica creatura pianta e prendetevi cura degli altri due esseri vegetali. Tornate al condotto che scende al laboratorio B5 ed imboccatelo. Troverete due Piante Verdi a vostra disposizione.

Laboratorio B5

Sala con Porta di Evacuazione

Appena entrati in questa stanza vi troverete faccia a faccia con tre Lickers. Uno verrà giù dal soffitto, quindi in guardia. Aspettate di averli tutti di fronte e sparategli con il Fucile. Dopo i Licker, nella parte più ampia della stanza, troverete tre Piante Verdi. Prendetele e andate nel centro di controllo; all'estremità sinistra del pannello, sotto gli schermi, troverete la mappa del laboratorio e, se ne avete bisogno, una cassa per oggetti. Dirigetevi nella zona adiacente la stanza della tarma gigante e passate per le grandi porte metalliche che portano al laboratorio P-4.

Laboratorio P-4

E' una stanza molto grande divisa in tre sezioni, le porte divisorie si aprono per mezzo di sensori grazie ai quali i cinque zombie possono spostarsi liberamente. Fate attenzione: non sarete mai al sicuro! Nella prima sezione della stanza c'è l'armadietto delle armi che potrete aprire con l'omonima chiave. All'interno troverete dei pezzi di ricambio per Magnum. Cercate la chiave della Sala Controlli nella sezione più grande di questa stanza; fa bella mostra di sé sul tavolo bianco. Questa stanza non ha altro da offrire, quindi dirigetevi verso l'area che circonda la Stanza della Tarma Gigante.



La Stanza della Tarma Gigante

Per entrare dovrete usare la Carta d'Accesso ai Laboratori sul pannello di sicurezza fuori dall'entrata. State pronti con il vostro lanciafiamme perché c'è una Tarma Gigante appesa ad una parete. Dopo averla eliminata, spazzate via i putridi resti dal computer vicino e digitate GUEST. Il computer registrerà l'immagine della vostra impronta digitale. Dirigetevi fuori e prendete il condotto che sale verso il livello del laboratorio B4. Mentre passate accanto al bancone con i monitor della Sala di Controllo, Annette farà un'altra apparizione e poi correrà a cercare Sherry. Andate verso la Stanza con la Porta di Evacuazione e non fatevi sorprendere dal Licker che si cala dal soffitto.

Indietro al Laboratorio B4

Fatevi strada verso il Passaggio di Destra ed aprite la porta scorrevole. Questa rivelerà un'altra porta con vicino un sistema speciale per la verifica delle impronte digitali. Se avete già attivato questo pannello di controllo nei panni di Claire, allora fatelo ancora con Leon. La porta ora si aprirà perché ha due controlli separati per le impronte digitali. Dentro troverete una Mitraglietta o dei proiettili. Usate la Carta d'Accesso ai Laboratori per entrare nella porta sulla sinistra di quella scorrevole. Uccidete rapidamente le due creature vegetali e accendete l'interruttore per la luce situato sul lato sinistro della stanza, vicino alla tanica di benzina. Nella parte posteriore della stanza ci sono dei proiettili per la Magnum.

Ritorno alla Sala delle Pompe 1

E' ora di tornare alla Sala delle Pompe 1. Tornate al Passaggio per B1 e usate l'ascensore per scendere. Se camminerete attraverso il passaggio apparirà prima Annette e poi il solito Tyrant. Stendetelo con un paio di colpi di Fucile, poi esaminate il suo corpo per trovare dei proiettili per la Magnum.
Una volta rientrati nella Sala delle Pompe 1, dovrete risolvere un veloce enigma. Vedete quella cassa con strano sistema di chiusura? Spingetela sul piccolo ascensore e scendete nell'area sottostante.
Continuate a spostare la cassa lungo lo stretto percorso fino ad appoggiarla alla parete posteriore. Non temete, non c'è modo di sbagliarsi. Ora salite sopra la cassa e raggiungerete un'area cui non potevate arrivare in precedenza. Usate la Chiave della Sala Controlli su questa porta per entrare.

Sala Controlli 2

Come entrate in questa stanza, un filmato vi mostrerà Ada con Tyrant. Alla fine Tyrant cade in un pozzo di lava situato nella parte più bassa del Laboratorio. Il sistema di auto-distruzione dell'edificio si è attivato, così dovete correre subito al grande ascensore. Non dimenticate di raccogliere sul pavimento la Chiave Maestra. Riportate l'ascensore alla Sala di Trasporto 2 ed andate nell'Ufficio della Sicurezza. Partirà un filmato con voi che accompagnate Sherry all'ascensore. Finita la sequenza filmata usate la Chiave Maestra sugli altri pannelli di controllo. Questo farà seguire all'ascensore un percorso diverso, portandolo giù alla stanza di Uscita del Treno.

Stanza di Uscita del Treno

Vi troverete automaticamente nel Treno (Carrozza 1), così andate sulla sinistra ed entrate nella Carrozza 2 del Treno. Proprio in fondo alla Carrozza trovate una Macchina da Scrivere, una scatola per oggetti, un Nastro d'Inchiostro e la Chiave della Piattaforma. Usate un Nastro d'Inchiostro per salvare il gioco. Uscite attraverso la porta laterale situata nella carrozza 1. Così tornerete nella Stanza di Uscita del Treno.
Usate la chiave della piattaforma sulla porta di metallo alla vostra sinistra ed entrate nella stanza di Collegamento. C'è un'altra scatola per oggetti se ne avete bisogno. Usate il ponte per raggiungere l'altro lato della stanza ed attivate il pannello di controllo. Ora dovreste trovare il Connettore ad S ed il Connettore ad N. Prendeteli entrambi ed imboccate l'altra porta.

La Stanza di Tyrant

Vedrete un generatore in questa stanza, ma mancano i connettori necessari a farlo funzionare. Usate quelli che avete appena trovato sul pannello di controllo per ridare energia al Treno. Sfortunatamente questo farà apparire nuovamente Tyrant. Dovrete combatterlo per l'ultima volta. E' molto veloce e non c'è modo di evitarlo. Assicuratevi di avere molta energia!
La strategia migliore è quella di colpirlo un paio di volte col Fucile e poi allontanatevi in fretta. Una donna misteriosa sbucherà dall'ombra e vi getterà un lanciarazzi. Prendetelo in fretta e sparate a Tyrant. Basta solo un colpo, ma avete solo due razzi per riuscire a centrarlo. Dopo averlo distrutto, tornate alla stanza del treno. Attivate il pannello di controllo sulla parte frontale della Piattaforma. Questo aprirà i cancelli che bloccavano la strada. Ora risalite sul treno ed andate nella Stanza di Controllo del Motore della Macchina.

Stanza di Controllo del Motore della Macchina

Date energia al treno muovendo la grande manopola al centro della console principale. Dopo una sequenza animata riprenderete il controllo di Leon. Tornate ancora nella Carrozza 2 e camminate in avanti finché non appare l'ultimo Big Boss. Questa mostruosità può causarvi seri danni. Colpitelo velocemente con tutte le armi che avete. La Magnum o il Fucile Personalizzato sono i più efficaci. In fondo non è così difficile da battere. Appena fatta fuori quest'orrenda creatura, tornate sulla Carrozza 1 del treno per vedere la sequenza finale del gioco. E' tutto, gente – avete appena finito il gioco di Leon B!

lista degli oggetti

ARMI

LB= Trovate nel gioco di Leon B
CB= Trovate nel gioco di Claire B

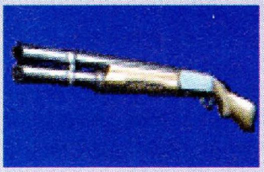


Pistola personalizzata
H&K VP70 Burst. Una VP70 con calcio innestato. Capace di sparare tre scariche automatiche.

** Potete avere la Pistola modificata combinando la Pistola con i Ricambi per Pistola.*



Fucile
Remington M1 100-P. Spara 12 colpi. Più corto del normale M1 100 perché la canna è mozza.
LB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 1.



Fucile personalizzato
Remington M1 100. La M1 100 a pieno formato semi automatica. La canna più lunga dà modo di esplodere colpi più concentrati.

** Potete avere un fucile modificato combinando il Fucile con i Ricambi per Fucile.*



Coltello
Un coltello da combattimento. E' utile...

** Iniziate il gioco con il Coltello.*



Magnum
Desert Eagle 50 A.E. Una pistola Magnum ad alto calibro. Usa i potenti proiettili DOT50A.E. Costruita dalla IMI, Israele.
LB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 3



Magnum Personalizzata
D.E.50A.E. 10 inch. Sulla D.E.50A.E. è montata una Canna da 10 pollici. Può sparare con più potenza.

** Potete avere la Magnum Personalizzata combinando la Magnum con i Ricambi per magnum.*

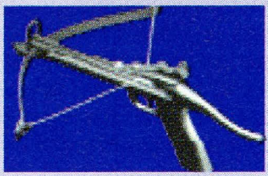


Pistola Sub Machine
MAC11. Costruita dal Military Armament Corp. Le sue munizioni sono DOT a 380 colpi.
LB: Stazione di Polizia B1, Stanza 8
CB: Stazione di Polizia B1, Stanza 8



Pistola
H&K VP70. Costruita dalla H&K, Germania. E' una pistola standard che usa proiettili parabelum da 9mm.

** Inizierete il gioco con la Pistola.*



Balestra
Una potente balestra usata principalmente per cacciare grossi animali.
CB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 3



Lancia granate
M79 Grenade Launcher. Può usare vari proiettili. La canna mozza causa molto rinculo. Costruita negli U.S.A.
CB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 1



Spark Shot
Fucile ad alto voltaggio per respingere gli animali sperimentali. Usa i colpi per Spark Shot ed ha un raggio di 10 piedi.
CB: Fabbrica abbandonata B1, Stanza 3



Lanciafiamme
Lanciafiamme a combustibile chimico costruito dalla Umbrella Inc. Il combustibile è contenuto in un piccolo caricatore.
LB: Laboratorio B4, Stanza 7

PARTI DI ARMI



Ricambi per pistola
Sembrano pezzi di pistola.
LB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 4



Ricambi per Fucile
Sembrano pezzi di FucileShotgun.
LB: Fabbrica abbandonata B1, Stanza 3



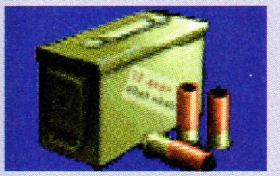
Ricambi per Magnum
Sembrano pezzi di Pistola Magnum.
LB: Fabbrica Abbandonata 1F, Stanza 5

OGGETTI SPECIALI



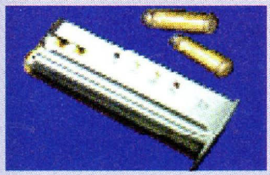
Proiettili per Pistola
Proiettili 9x19 parabelum che possono essere usati sia per H&K VP 70 sia per Browning HP.

** Disponibili in tutti i giochi.*



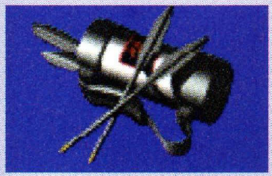
Munizioni per Fucile
Munizioni per Fucile Remington M1 100.

** Disponibili solo per Leon.*



Proiettili per Magnum
Proiettili DO T50A. E. Per la Magnum Desert Eagle.

** Disponibili solo per Leon.*



Dardi per Balestra
Dardi di ferro compatto da usare con la balestra.

** Disponibili solo per Claire.*



Proiettili d'Acido
Granate di acido. Per il lanciagranate M79.

** Disponibili solo per Claire.*



Proiettili Esplosivi
Proiettili Esplosivi. Per il lanciagranate M79.

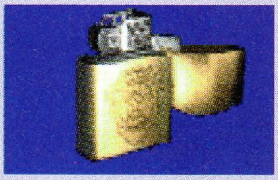
** Disponibili solo per Claire.*



Proiettili Incendiari
Proiettili Incendiari. Per il lanciagranate M79.

** Disponibile solo per Claire.*

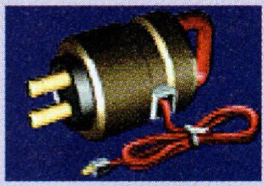
MUNIZIONI



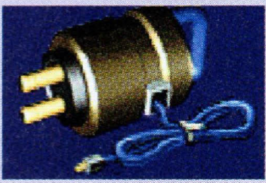
Accendino
Un accendino ad olio.
LB: Lo possiede ad inizio gioco
CB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 12



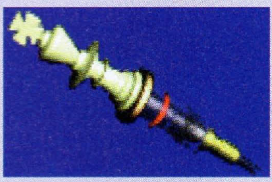
Comando per Valvola
Serve ad aprire e chiudere le valvole.
LB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 10
CB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 10



Connettore ad N
Connettore per alte potenze. Da usare per attivare grandi generatori
LB: Area di uscita del treno, Stanza 4
CB: Area di uscita del treno, Stanza 4



Connettore a S
Connettore per alte potenze. Da usare per attivare grandi generatori.
LB: Area di uscita del treno, Stanza 4
CB: Area di uscita del treno, Stanza 4



Spinotto a forma di Re degli scacchi
Uno spinotto con la forma del re degli scacchi.
LB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 12



Spinotto a forma di Alfiere degli scacchi
Un Spinotto con la forma dell'alfiere degli scacchi.
LB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 5



Spinotto a forma di Cavallo degli scacchi
Uno Spinotto con la forma del cavallo degli scacchi.
LB: Stazione di Polizia 3F, Stanza 2



Spinotto a forma di Torre degli scacchi
Uno Spinotto con la forma della Torre degli scacchi.
LB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 15



Manovella (Il nome cambia in "Manovella Quadrata" dopo averla esaminata)
La parte finale ha forma quadrata.
LB: Stazione di Polizia 2 F , Stanza 15
CB: Stazione di Polizia B 1, Stanza 5



Medaglia dell'Unicorno
Qualcosa è inciso sul retro. " Per favore guidami verso la purezza che in mia attesa è diventata pietra ".
LB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 6
CB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 6



Ruota dentata d'oro.
E' placcata d'oro. Sembra l'ingranaggio di un grande orologio.
LB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 19
CB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 19



Gioiello rosso 1(il nome cambia in "Cuore della Vergine" dopo averlo esaminato)
Un gioiello rosso della grandezza di un pugno.
LB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 1
CB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 1



Gioiello rosso 2 (il nome cambia in "Cuore della Vergine" dopo averlo esaminato)
Un gioiello rosso della grandezza di un pugno.
LB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 6
CB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 6



Zaino
Nessuna descrizione fornita (Quest'oggetto vi dà la possibilità di aggiungere due scompartimenti al vostro inventario).
LB: Stazione di Polizia B1, Stanza 8
CB: Stazione di Polizia B1, Stanza 8



Nastro d'inchiostro
Con questo potete salvare i vostri progressi.

** Disponibile in tutti i giochi.*



Pellicola C
Non potrete sapere cosa c'è sulla pellicola fino a che non la svilupperete.
LB: Stazione di Polizia B1, Stanza 4
CB: Stazione di Polizia B1, Stanza 4



Pellicola B
Non potrete sapere cosa c'è sulla pellicola fino a che non la svilupperete.
LB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 16
CB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 16



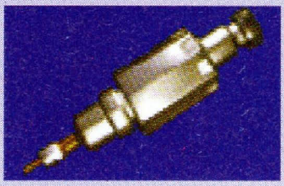
Medaglia del Lupo
C'è inciso un lupo.
LB: Fognature B2, Stanza 3
CB: Fognature B2, Stanza 7



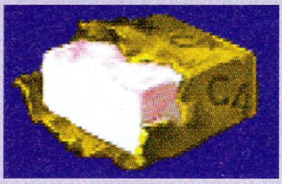
Medaglia dell'Aquila
C'è incisa un'aquila.
LB: Fognature B1, Stanza 4
CB: Fognature B1, Stanza 4



Scatola di fusibili
Un contenitore per fusibili industriali. E' stata ideata per fusibili superconduttori.
LB: Laboratorio B4, Stanza 5
CB: Laboratorio B4, Stanza 5



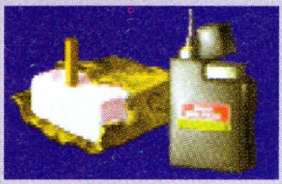
Fusibile Principale
Con questo potete ridare energia al laboratorio.
LB: Laboratorio B4, Stanza 5
CB: Laboratorio B4, Stanza 5



Bomba al Plastico
C'è abbastanza C4 per far saltare un muro, ma serve il detonatore.
CB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 16

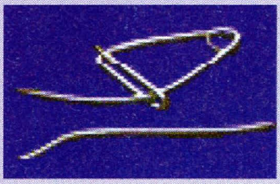


Detonatore
E' un detonatore. Da solo non ha alcun uso.
CB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 2



Bomba & Detonatore
Con questo potete spazzar via le macerie.

** Potete assemblare la Bomba & Detonatore combinando la Bomba ed il Detonatore.*

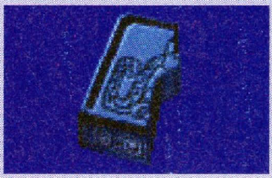


Grimaldello
Un grimaldello. Con questo potete aprire serrature non complicate.

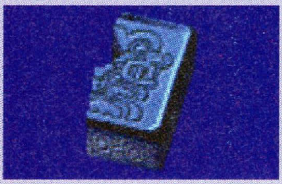
** In entrambi i giochi di Claire lo avete dall'inizio. Leon non lo usa.*



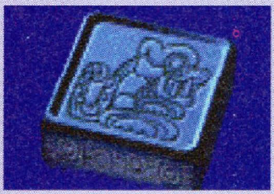
Pietra del serpente.
Una pietra di sei pollici con un serpente inciso su una faccia.
CB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 5



Pietra Blu 1
Metà di un animale è inciso su un frammento di pietra.
CB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 12

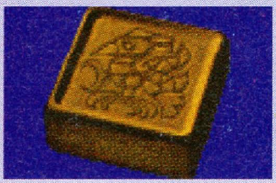


Pietra Blu 2
Metà di un animale è inciso su un frammento di pietra.
CB: Stazione di Polizia 3F, Stanza 2



Pietra del Giaguaro
Una pietra di sei pollici con un giaguaro inciso su una faccia.

** La otterrete combinando le due Pietre Blu.*



Pietra dell'Aquila
Una pietra di sei pollici con un'aquila incisa su una faccia.
CB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 15

SALUTE



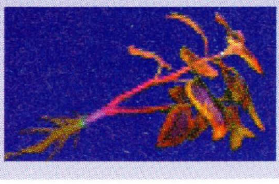
Pianta Verde
Speciali piante risananti che crescono nella regione di Raccoon City.

** Disponibile in tutti i giochi.*

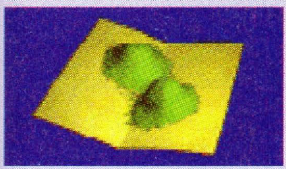


Pianta Blu
Speciali piante risananti che crescono nella regione di Raccoon City.

** Disponibile in tutti i giochi.*

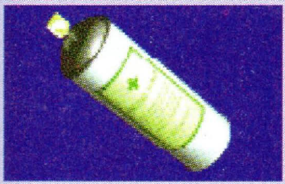


Pianta Rossa
Speciali piante risananti che crescono nella regione di Racoon City.



Pianta Mescolata
Una mistura di due piante Verdi.

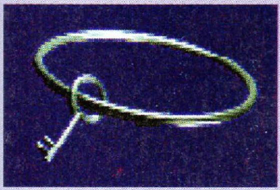
** Disponibile in tutti i giochi.*



Spray Medico
Curerà tutte le vostre ferite.

** Disponibile in tutti i giochi.*

CHIAVI



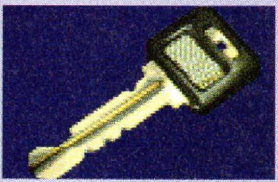
Chiave della Cabina
Dà l'accesso al retro della cabina.
LB: Area della Città (Parte 1a), Stanza 2
CB: Area della Città (Parte 1a), Stanza 2



Chiave del Pannello di Controllo
Una chiave di un pannello di controllo. C'è incisa la lettera "U".
LB: Laboratorio B5, Stanza 4
CB: Fabbrica Abbandonata 1F, Stanza 4



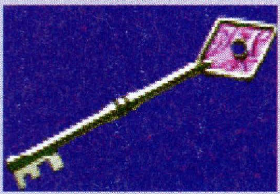
Chiave Maestra
Sembra molto importante.
LB: Laboratorio B1, Stanza 5
CB: Laboratorio B4, Stanza 3



Chiave della Piattaforma
Sbrigati e metti in moto quel treno!
LB: Area di uscita del Treno, Stanza 3
CB: Area di uscita del Treno, Stanza 3



Chiave della Sala Controlli
Sembra unica. Dà accesso alla sala controlli.
LB: Fabbrica Abbandonata 1F, Stanza 5
CB: Laboratorio B5, Stanza 5



Chiave di Quadri
Ha la forma del segno quadri delle carte.
LB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 4
CB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 3



Chiave di Cuori
Ha la forma del segno cuori delle carte.
LB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 2
CB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 13



Chiave di Fiori
Ha la forma del segno fiori delle carte.
LB: Dispositivo delle fognature, Stanza 7
CB: Dispositivo delle fognature, Stanza 7



Chiave di Picche
Ha la forma del segno picche delle carte.
LB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 1
CB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 1



Chiave piccola 1
La chiave di una scrivania.
LB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 7



Chiave piccola 2
Sembra la chiave di una scrivania.
LB: Stazione di Polizia 1F, Stanza 2



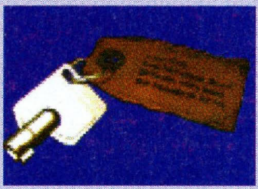
Chiave piccola 3
Sembra la chiave di una scrivania.
LB: Fogne B2, Stanza 3



Carta d'Accesso Blu
Una Scheda di plastica. Apre la serratura elettronica della Cassetta 1F.
LB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 12
CB: Stazione di Polizia 2F, Stanza 12



Carta d'Accesso Rossa
Una Scheda di plastica. Apre l'Armeria.
LB: Stazione di Polizia B1, Stanza 7
CB: Stazione di Polizia B1, Stanza 7



Chiave della scatola delle armi
Una chiave dalla forma strana. Sulla targhetta c'è il simbolo dell'Umbrella.
LB: Fabbrica abbandonata B1, Stanza 2
CB: Fabbrica abbandonata B1, Stanza 2



Carta d'Accesso al Laboratorio.
Sembra una chiave a carta magnetica per l'ingresso in un laboratorio.
LB: Laboratorio B4, Stanza 7
CB: Laboratorio B4, Stanza 7

COLIN McRAE™
RALLY



© 1998 the Codemasters Software Company Limited and Codemasters limited. "Codemasters" All Right Reserved. "Codemasters" and "Colin Mc Rae" are trademarks being used under license by Codemasters.

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Questo è il gioco di Colin McRae, il pluirititolato campione di Rally. A bordo della sua magnifica Subaru Impreza WRC vivete con lui tutte le emozioni nello splendore della grafica tridimensionale più dettagliata e veloce.
Assetta la tua auto, seleziona il tipo di gomme, la lunghezza dei rapporti, le sospensioni e altro ancora basandoti sul percorso che dovrai affrontare!
La tua auto sarà sottoposta alle più forte sollecitazioni, deformandosi, danneggiandosi e sporcandosi persino di fango nei tratti più accidentati, proprio come nella realtà!

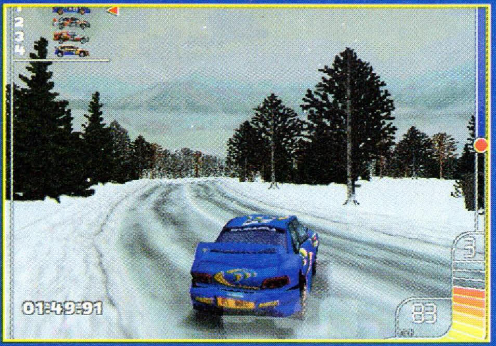




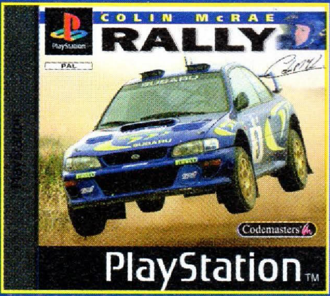








- Il più accurato Rally finora apparso su PlayStation
- Gareggia in 8 differenti ambienti, con 6 piste ciascuno
- Effetti grafici di qualità superiore, condizioni meteo variabili
- Tantissimo spazio per manovre fuoristrada e uscite
- Incredibili effetti fisici applicati alla macchina che potrà danneggiarsi, sporcarsi e altro ancora.
- Esclusive visuali di gioco "reali" con l'inquadratura dello schermo che si muove seguendo il campo visivo del pilota.
- Azione fenomenale a 2 giocatori in modalità a videata divisa!
- Completamente in italiano sia per Psx che per PCCD.



Codemasters

PlayStation

PC CD ROM
Windows 95

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

Castlevania: Symphony of the Night

la guida strategica di PSM



ATTENZIONE!
Questa è una panoramica completa di *Castlevania: Symphony of the Night*, e dovrebbe essere consultata solo se necessario. Non diteci che non vi avevamo avvertiti!



Whew! Che fatica cosmica! Questo gioco è così incredibilmente vasto che ci abbiamo giocato ogni sera per mesi, ed ancora non siamo convinti di aver scoperto tutti i suoi segreti! Anche se *Castelvania* è uscito da qualche mese abbiamo pensato di pubblicare comunque questa guida perché pensiamo che non abbia ricevuto l'attenzione che meritava. Ed ora basta parlare, preparatevi ad entrare in Castlevania!

informazioni generali

1 ► Inizio del gioco: Il confronto con Dracula

All'inizio di ogni nuovo gioco dovrete rivivere il drammatico combattimento con Dracula che concludeva il precedente episodio di questa serie. Visto che questo è solo preludio al vero gioco e serve solo ad introdurre l'intera vicenda, potete anche perdere la battaglia. Se Dracula vi sconfigge, verrete soccorsi e vi verrà fatto dono del potere dell'invincibilità. ATTENZIONE, questa battaglia non serve solo per far scena! I valori degli attributi di Alucard all'inizio del gioco, variano proprio in funzione di come è andato il vostro combattimento. Se l'unica cosa che vi interessa è iniziare il vero gioco allora usate l'incantesimo della pioggia d'Acqua Santa, ma volete portare al massimo tutte le caratteristiche di Alucard la cosa si fa molto più complessa.



▲ Per sbrigarvela velocemente con Dracula ed iniziare subito il gioco usate l'attacco dell'Acqua Santa.

Durante il combattimento con Dracula ci sono così tanti fattori che influenzano gli attributi iniziali di Alucard che noi stessi non siamo riusciti a capirli bene tutti quanti. Però siamo abbastanza sicuri sugli effetti che hanno i seguenti avvenimenti: il tempo che impiegate, la percentuale di vita che perdete, se "morite" o no e se usate armi speciali o attacchi magici. Ecco qualche esempio:

Non perdete vite ed uccidete Dracula entrambe le volte con incantesimi ed armi speciali:

STR 7, CON 7, INT 9, LCK 9, HP 75, MP 20, HEART 55

Sconfiggete entrambe le forme, e venite colpiti solo un paio di volte (senza usare armi speciali):

STR 9, CON 6, INT 6, LCK 6, HP 75, MP 20, HEART 50

Il modo più difficile: non siete colpiti affatto, e non usate armi speciali o la magia:

STR 9, CON 8, INT 8, LCK 13, HP 80, MP 20, HEART 50

2 ► Il Castello Invertito



▲ Dopo aver sconfitto l'occhio che controlla Richter, basta spostarsi a sinistra, rimanere sulla piattaforma e premere in alto, per materializzarsi nel secondo castello; quello speculare.

Ecco cosa fare per raggiungere il secondo castello che è l'immagine speculare del primo. Qui troverete nuovi oggetti e nuovi nemici. Prendete entrambi gli anelli che vi dà Maria (anello d'oro ed anello d'argento), indossateli entrambi nella stanza del grande orologio. Davanti a voi si aprirà una stanza segreta, nella quale Maria vi darà gli Occhiali Sacri. Se usate gli occhiali mentre combattete con Richter, vedrete che lui è controllato da un occhio malvagio! Distruggetelo e spostatevi a sinistra, state sulla piattaforma e premete in alto per entrare nell'altro castello!

3 ► I Differenti Finali

Noi ci siamo imbattuti in quattro finali diversi. Ecco le condizioni necessarie per vederli:

Finale 1: Uccidete Richter senza gli Occhiali Sacri
Finale 2: Uccidete Richter con gli Occhiali Sacri
Finale 3: Uccidete Dracula con meno del 200%
Finale 4: Uccidete Dracula con più del 200%



▲ Che gioia vedere il castello esplodere!

4 ► Serve a Qualcosa il Telescopio?



▲ Il telescopio è completamente inutile. Non perdeteci del tempo.

E' una cosa su cui ci siamo scervellati tutti quanti! I fan della versione giapponese del gioco hanno rivoltato in lungo e in largo questa stanza e l'hanno analizzata per innumerevoli ore. Alla fine, per quanto ne sappiamo noi, il telescopio non serve a niente, eccetto forse che come indizio per trovare il traghettatore. Oh, beh...

5 ► Il Mistero Della Stanza dell'Orologio

Per prima cosa, ci sono due passaggi che conducono dietro la statua di pietra posta nell'angolo superiore della stanza. Per aprire il passaggio in alto a sinistra basta pazientare un attimo – si apre automaticamente ogni minuto.

Per aprire il passaggio in alto a destra dovete attivare la funzione di 'pausa' dell'orologio.

Leggete l'informazione n. 2 per aprire il passaggio inferiore. Nel secondo castello l'aprirete trovando e indossando i cinque pezzi di Vlad.



▲ Nel cuore del castello di Dracula troverete la misteriosa stanza dell'orologio ed i suoi segreti.

6 ► La Tenda Confessionale



▲ Il prete è un personaggio mistico e misterioso...

Nel primo castello, c'è una tenda confessionale vicino alla grande scala nella parte centro-sinistra della mappa. Mettetevi di fronte alla sedia di sinistra e premete verso l'alto per sedervi. Il fantasma di un prete uscirà fuori e vi benedirà e vi lascerà del cibo. Se provate a sedervi sulla sedia a destra, uscirà fuori il fantasma di una donna, che si siederà e chiuderà la tendina – state attenti! Lei sta per impalarvi con molte spade e lance, per punirvi di esservi seduti sulla sedia del prete!

7 ► Codici del Nome

Se inserite dei nomi speciali prima di iniziare un nuovo gioco, potrete ottenere molti trucchetti segreti. Tuttavia, per usare questi codici, dovete avere una memory card inserita con sopra il salvataggio di un gioco completato. Se digitate il nome **RICHTER**, potrete giocare nei panni di Richter Belmont! Se inserite **AXEARMOR**, inizierete il gioco con un'armatura speciale. Infine **X-X!V"Q** vi darà un attributo di Fortuna uguale a 99, che vi aiuterà molto a trovare gli oggetti.



▲ Inserite questi codici nella schermata "Name Entry".

8 ► Far Soldi velocemente

C'è un posto nel secondo castello dove si trova una borsa con 2000$! E se correte fuori e dentro lo schermo, essa riapparirà permettendovi di rimpinguare le vostre casse. E' nascosta in una stanza lunga di forma rettangolare vicino all'angolo in alto a destra della mappa. La stanza è piena di "uomini-pesce" arancioni, che balzano fuori e vi attaccano con la loro lingua. La maniera più veloce di prendere i soldi è quella di trasformarvi in un lupo, così da poter correre rapidamente dentro e fuori la stanza.



▲ Ora potrete permettervi il Duplicatore!

9 ► Guadagnare Esperienza in fretta

Dopo aver comprato il Duplicatore, equipaggiatelo con un'arma da lancio come la Buffalo-Star, ed andate al secondo castello. Nelle stanze laterali della sala dell'orologio ci sono dei nemici chiamati Guardiani. Ucciderli vi farà guadagnare moltissima Esperienza! Basta entrare nella stanza e gettare le stelle verso il Guardiano. Potete entrare ed uscire di più volte dalla stanza per farlo riapparire ed ucciderlo di nuovo. Salirete di molti livelli in pochi minuti!



▲ Prima guadagnate abbastanza soldi per il duplicatore, poi cominciate a salire di livello.

10 ► Avere un Gioco completo

Non è noto con precisione quanto possa salire la vostra percentuale, ma al momento di andare in stampa, crediamo che il massimo sia 200,10%. Più in là aggiorneremo questo dato, confermandolo o negandolo.

Potete controllare la vostra percentuale nello schermo di caricamento del gioco. Basta evidenziare l'icona del gioco salvato per visualizzare la vostra percentuale. Per elevarla, dovrete esplorare tutti gli angoli della mappa e scoprire tutte le stanze in entrambi i castelli. Per farla aumentare ulteriormente dovrete trovare tutti i nemici, le reliquie e gli altri oggetti speciali.



usare i familiar

Quando trovate la carta di un Familiar, quest'ultimo è a vostra disposizione. Ognuno ha caratteristiche diverse, ma per lo più vi seguono e vi aiutano a combattere i cattivoni. Anche i Familiar accumulano esperienza uccidendo i nemici, proprio come fate voi. Quando salgono di livello, diventano più forti e guadagnano nuove abilità. Ecco una breve presentazione di ciascun Familiar .



Pipistrello Familiar

Quando questo Familiar accumula esperienza, più vampiri si uniranno a voi quando assumerete la forma di pipistrello. Il secondo Familiar si unisce circa al livello 50. Verso il livello 90 il numero di pipistrelli extra raggiunge 4.




Familiar Fatato e Fata Familiar

Questi Familiar non sono molto utili fino al livello 80, quando cominciano a recitare incantesimi come la "Difesa dal Ghiaccio".



Familiar della Spada

Al livello 50 questo Familiar diventa più potente ed appare nella vostra lista come un'arma. Più vi avvicinate al livello 99 più questo Familiar somiglierà ad un mostro mortale.



Fantasma Familiar

Verso il livello 80 il Fantasma comincerà a sottrarre punti vita ai nemici ed a trasferirli a voi. Quando diventa più forte, il fantasma prenderà sempre più HP.




Familiar Demone e Nosedevil

Verso il livello 80 questi tipetti cominciano a maneggiare il ghiaccio, i fulmini e gli attacchi di fuoco. Li useranno sempre più frequentemente man mano che saliranno di livello. In più il Nosedevil attiverà un 'fuori-portata' durante il corso del gioco.

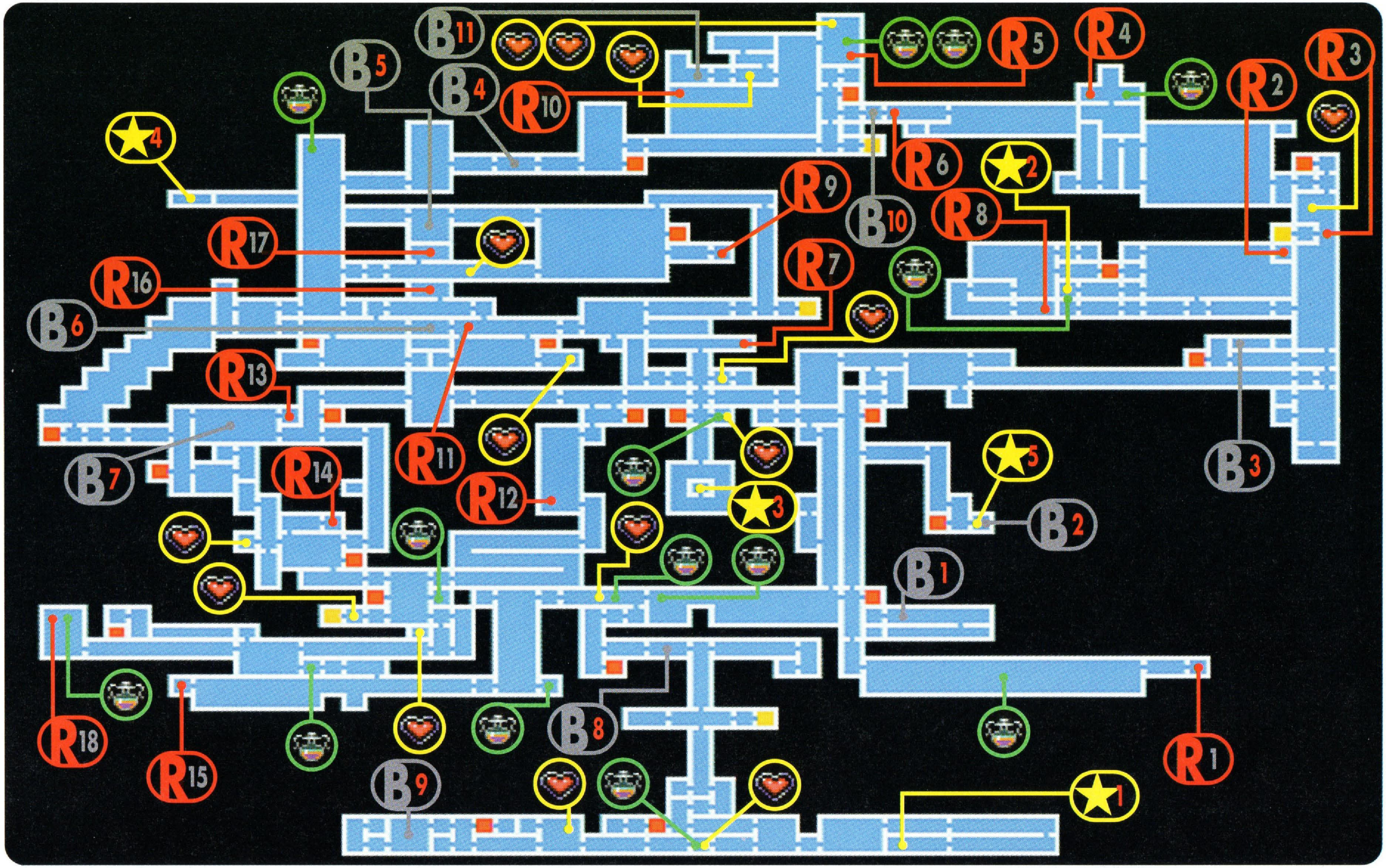
incantesimi della shield rod

Se sarete equipaggiati della Shield Rod e dello scudo appropriato potrete attivare alcuni incantesimi premendo contemporaneamente □ e ○. Ecco una lista di ciò che ogni scudo può fare:

Scudo dello Sciamano: Aumenta l'intelligenza
Scudo di Cuoio: Aumenta la difesa
Scudo del Cavaliere: Aumenta la difesa
Scudo di Alucart: ???
Scudo dell'Araldo: Protezione dal fuoco
Scudo della Dea: Protezione dall'oscurità
Scudo di Ferro: Attacco della spada gigante
Scudo di Medusa: Attacco laser
Scudo di Axelord: Evoca Axelord
Scudo del Teschio: Attacco fiammeggiante
Scudo Oscuro: Attacco delle Meteore







mappa del castello 1

nemici

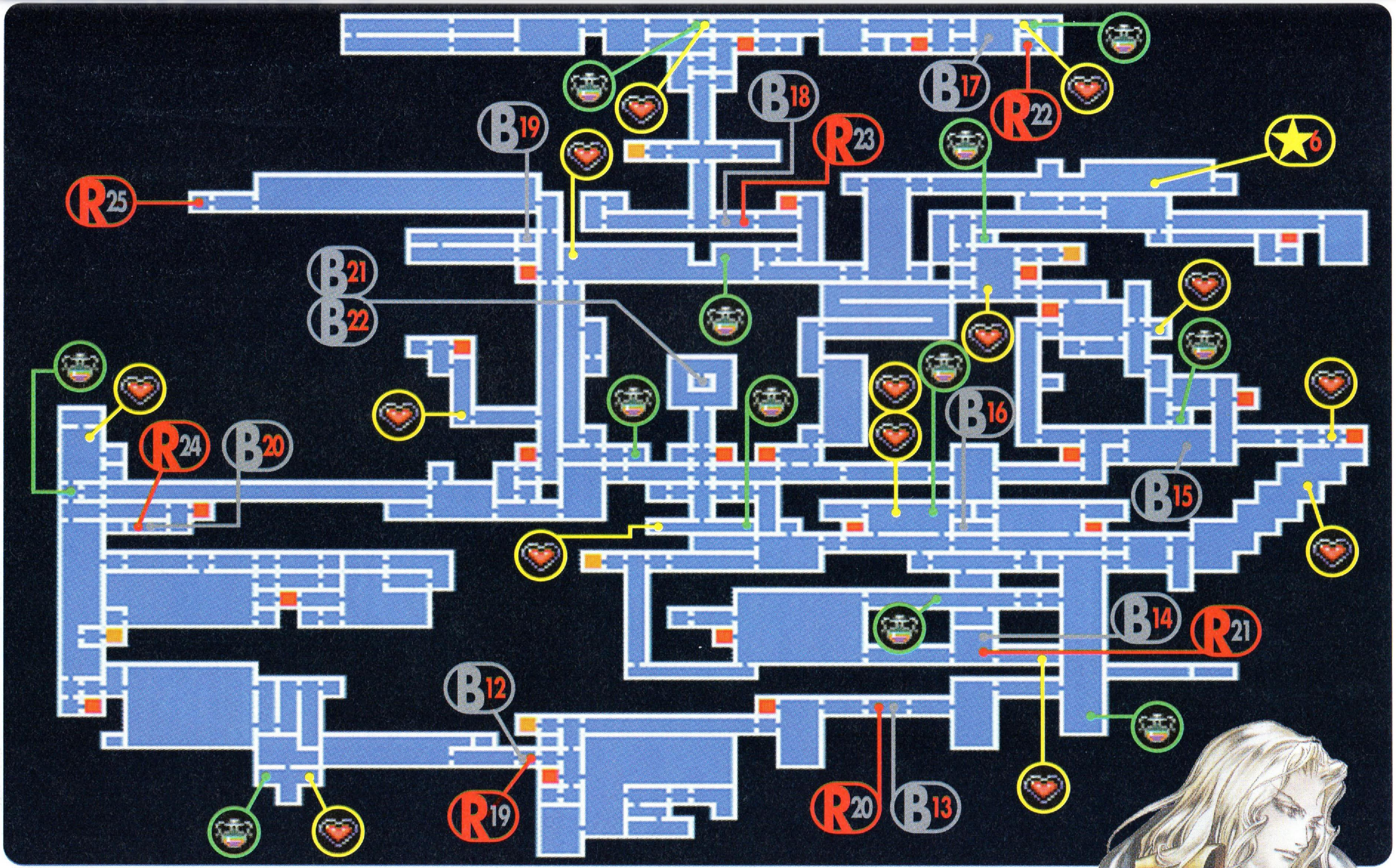
B1 Scylla
B2 Succubus
B3 Doppleganger 10
B4 Ippogrifo
B5 Olrox
B6 Minotauro & Licantropo
B7 Slogra & Gaibon
B8 Cerbero
B9 Granfaloon
B10 Karasuman
B11 Ricter Belmont

reliquie

R1 Simbolo Sacro
R2 Pergamena delle Fate
R3 Anima del Lupo
R4 Fuoco di pipistrello
R5 Carta Fantasma
R6 Pietra del Salto
R7 Stivali di Gravità
R8 Anima di Pipistrello
R9 Carta della Spada
R10 Potere della Nebbia
R11 Forma di Nebbia
R12 Sfera dello Spirito
R13 Carta del Pipistrello
R14 Lupo 3
R15 Statua di Tritone
R16 Carta di Demone 2
R17 Carta della Fata 2
R18 Carta del Lupo 2

special

★**1** Scalpello rompi-armatura
★**2** Maestro Libraio (Negozio)
★**3** Lenti Sacre
★**4** Anello d'argento
★**5** Anello d'Oro



mappa del castello 2

nemici

B12 Darkwing Bat
B13 Medusa
B14 Akmodan II
B15 Beezelbù
B16 Trevor, Grant & Sypha
B17 Galamoth
B18 Morte
B19 Doppleganger 40
B20 La Creatura
B21 Shaft
B22 Dracula

reliquie

R19 Anello di Vlad
R20 Cuore di Vlad
R21 Costola di Vlad
R22 Nebbia 3
R23 Occhio di Vlad
R24 Dente di Vlad
R25 Pipistrello 4

special

★**6** Borsa di soldi con $2000



lista completa degli oggetti

Per una lista dei prezzi degli oggetti venduti dai mercanti, consultate la Tip Sleeve all'interno di questo numero di PSM! Ricordate che la descrizione degli oggetti che riportiamo qui sotto è la stessa che appare nel gioco; alcuni vi aiutano, altri sono un po' una fregatura.

ARMI

OGGETTO	DESCRIZIONE
Spada di Alucard	Ereditata dalla Madre
Spada di Alucart	Simile alla spada di Famiglia
Badelaire	Aumenta il Potere durante il gioco
Basilard	Spada corta



OGGETTO	DESCRIZIONE
Spada Bastard	Spada lunga un palmo e mezzo
Bekatowa	Spada da battaglia facile da usare
Tirapugni Blu	Tirapugni per Uppercut
Spada larga	Tipica spada da mercenario
Chakram	Anello d'acciaio tipico dei Sikh
Claymore	Spadone a due mani
Coltello	Pugnale leggero per combattimento
Crissaegrim	Molti nemici morti insanguinati
Cutlass	Spada della Marina Inglese
Spada di Damasco	Spada dal taglio affilato
Estoc	Spadone tedesco a due mani
Falchion	Spada curva Normanna
Firebrand	Spada di Fuoco di Oberon
Fist of Tulkas	Benedetta da Tulkas il Valar
Flameberge	Spada dalla lama di fiamma
Gladio	Spada dell'antica Roma
Glaumdring	Spada forgiata dagli elfi
Gram	La Spada chiamata Gram
Grande Spada	La Spada di Aubec (a due mani)
Gurthang	Diventa più forte se insanguinata
Arpista	Arpista
Spada del Cielo	Spada incantata fluttuante
Pugnale Holbein	Attacco rapido in diagonale
Asta sacra	Asta consacrata
Spada Sacra	Contro il non morto
Spada del Cacciatore	Spada con manico in avorio
Icebrand	La Spada di ghiaccio di Mim
Pugno d'acciaio	Posseduto da un maestro di Karate
Tirapugni gioiello	Tirapugni rinforzato con gioielli
Spada gioiello	Trasforma i nemici in gioielli
Katana	Katana non firmata (a due mani)
Guanto tirapugni	Tirapugni di ferro con punte in ottone
Spada di Mablung	Spada eterica, migliora la DEF
Mazza	Randello di ferro
Spada Marsil	Potente spada di fiamma
Masamune	Katana di Masamune (a due mani)
Asta lunare	Asta con marchi a forma di luna
Mormegil	Spadone nero contro il Sacro
Morningstar	Mazza di ferro con punte
Mournblade	Si ciba con le anime dei nemici
Murarnass	Spada assetata (a due mani)
Namakura	Spada grossolana (a due mani)
Nunchaku	Per colpire i nemici due volte
Spada di Ossidiana	Spada di ossidiana a due mani
Orccrist	Spada forgiata dagli elfi
Katana di Osafune	Katana fatta da Osafune
Mietitrice	Spada dalla lunga lama
Ruggine rossa	Spada rossa dalla ruggine (maledetta)
Runesword	Spada volante con rune incise
Sabre	Spada leggera per cavalleria
Scimitarra	Spada curva ad un solo filo
Asta Scudo	Utile se accoppiata con scudo
Spada corta	Comune spada corta
Shotel	Spada curva abissina
Star Flail	Pallina con punte metalliche
Spada di Pietra	Può pietrificare i nemici
Spada Familiar	Spada senziente
Spada di Hador	L'eredità della Casa di Hador
Takemitsu	Spada a due mani
Talwar	Spada indiana curva
Terminus Est	Spada avvelenata del boia
Thunderbrand	Spada tuonante di Indra
Tryfing	Spada oscura maledetta
Lama di Vorpal	Taglia i nemici con semplicità
Il flagello dei licantropi	Lavora bene contro i licantropi
Yasutsuna	Katana fatta da Yasutsuna (a due mani)
Zwei Hander	Spada tedesca a due mani

ARMI MONOUSO

OGGETTO	DESCRIZIONE
Pentagramma del pipistrello	Danneggia tutti i nemici
Boomerang	Arma anti-aerea
Buffalo Star	Stella affilata come un rasoio
Coltello Bwaka	Coltello da lancio Bwaka
Shuriken a croce	Potenti armi da lancio
Dinamite	Potente! State attenti!
Fire Boomerang	Boomerang fiammeggianti
Flame Star	Stelle da lancio fiammeggianti
Maglio	Spietrifica
Palla di ferro	Palla di ferro di Lord Plate
Giavellotto	Asta da lancio
Moneta Karma	Moneta con due effetti
Missile Magico	Spara una freccia magica
Fiala del mostro 1	Evoca un alleato tritone
Fiala del mostro 2	Evoca un alleato pipistrello
Fiala del mostro 3	Evoca un alleato scheletro
Bomba di neutroni	Danneggia tutti i nemici
Pentagramma	Danneggia tutti i nemici
Potere di Sire	Danneggia tutti i nemici
Shuriken	Stelle da lancio Giapponesi
TNT	Crea getti di fiamma

ARMI MONOUSO

OGGETTO	DESCRIZIONE
Antidoto	Cura gli avvelenamenti
Mela	Deliziosa mela da sgranocchiare
Pozione d'attacco	Aumenta temporaneamente l'ATT
Banana	Migliora quando è quasi marcia
Tè d'orzo	Tè freddo d'orzo
Formaggio	Formaggio delizioso
Dim Sum Set	Tre piatti Dim Sum
Elisir	Ripristina tutta l'HP
Frankfurter	Piatto locale
Grappa	Grappa succosa e senza semi
Succo d'uva	Cotto con latte di cocco
Tè Verde	Tè verde giapponese
Prosciutto e Uova	Aumentano il colesterolo
Maglio	Spietrifica
Heart Refresh	Ripristina 500 cuori
High Potion	Ripristina circa metà HP
Gelato	Gelato a tre gusti
Carta della Libreria	Carta della libreria incantata
Droga della Fortuna	Aumenta temporaneamente la LCK
Pranzo A	Set da pranzo A
Prisma Mana	Ripristina tutta la MP
Buono Pasto	Dagli effetti misteriosi
Miso Soup	Zuppa di Miso Giapponese



Per la mattina	Uova, toast e caffè
Natou	Soia fermentata dall'odore forte
Noccioline	Noccioline al miele
Pizza	Stile New York!
Pasticcio di Maiale	Pasticcio di maiale cinese
Pentola di arrosto	Arrosto di Castlevania
Pozione	Ripristina un po' di HP
Ramen	Pasta all'uovo
Pasticcio	Pasticcio cinese con fagioli
Resistenza al buio	Resistenza alle tenebre
Resistenza al fuoco	Breve resistenza al fuoco
Resistenza al sacro	Resistenza al sacro
Resistenza al ghiaccio	Breve resistenza al ghiaccio
Resistenza alla pietra	Resistenza alla pietra
Resistenza al tuono	Resistenza ai fulmini
Pozione scudo	Aumenta temporaneamente la DEF
Shiitake	Fungo giapponese
Tortina	Tortina alla fragola
Sirloin	Bistecca di sirloin
Droga dell'intelligenza	Aumenta temporaneamente la INT
Fragola	Fragola rossa matura
Droga della forza	Aumenta temporaneamente la STR
Sushi	Toro, ebi e tarnago
Torta	Torta alla fragola
Toadstool	Fungo avvelenato
Tacchino	Tacchino arrostito
Togli-maledizione	Rimuove una maledizione
Droga meravigliosa	Droga che fa resuscitare

SCUDO

OGGETTO	DESCRIZIONE
Scudo di Alucard	Forte contro tutti gli attacchi
Scudo di Alucart	Somiglia allo scudo di Familiar
Scudo di Axelord	Scudo favorito degli Axelord
Scudo Oscuro	Scudo oscuro sconsacrato
Scudo di fuoco	Scudo con proprietà del fuoco
Scudo della dea	Decorato con l'immagine di una Dea
Scudo dell'araldo	Scudo con uno stemma a forma di cuore
Scudo di ferro	Scudo di ferro puro
Scudo del cavaliere	Scudo del cavaliere in armatura
Scudo di cuoio	Scudo di cuoio (abbassa la DEF)
Scudo di Medusa	Scudo con la testa della Gorgona
Scudo dello sciamano	Scudo usato in un rituale mistico
Scudo del Teschio	Scudo con l'emblema di un cavaliere

TESTA

OGGETTO	DESCRIZIONE
Maschera per ballo	Maschera usata durante un ballo
Bandana	Protegge contro i danni da parte dei gatti
Cerchietto di gatto	Aumenta fortemente l'HP
Cerchietto	Cerchietto
Elmo del Dragone	Spaventa i nemici, diminuisce la DEF
Cappello di Feltro	Cappello di feltro
Chiusure rotanti	Confortevole protezione per gli occhi
Cerchietto d'oro	Ripristina l'HP dopo danni da oggetti sacri
Occhiali sacri	Guardano oltre le maledizioni magiche



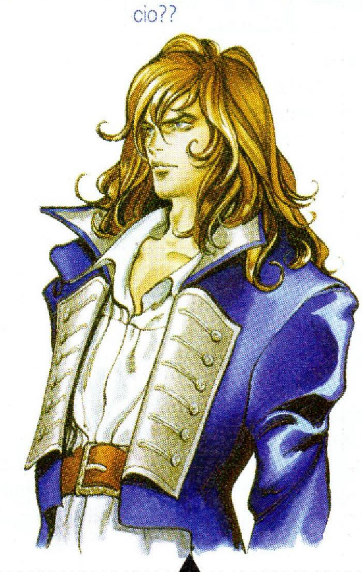
Cappello di cuoio	Cappello di cuoio conciato
Cerchietto di rubino	Ripristina l'HP dopo danni da fuoco
Corona d'argento	Aumenta l'intelligenza
Elmo d'acciaio	Elmo standard dell'avventuriero
Maschera di pietra	Antica maschera di pietra cerimoniale
Occhiali da sole	Occhiali da sole che rendono molto fichi
Cerchietto di Topazio	Ripristina l'HP dopo danni da veleno
Cappello di Velluto	Cappello di Velluto

SCUDO

OGGETTO	DESCRIZIO'NE
Cappa di sangue	Converte i danni in cuori
Cappa con cappuccio	Ben fatta ma dà un aspetto miserabile
Cappa di cristallo	Mantello incantato semi-invisibile
Cappa degli Elfi	Perfetta per il camuffamento nella foresta
Cappa di Joseph	Scegliere il colore
Cappa Double-face	Mantello reversibile a due colori
Cappa Reale	Meraviglioso mantello blu
Cappa del tramonto	Mantello nero per vampiri

CORPO

OGGETTO	DESCRIZIONE
Armatura di Alucard	Resiste al fuoco, ai fulmini, al ghiaccio
Armatura di Alucart	Resiste al fuoco, ai fulmini, al ghiaccio??



Armatura di Axe	Il portatore diventa un cavaliere Axe
Corazza di bronzo	Corazza di bronzo
Armatura brillante	Aumenta la potenza delle sottoarmi
Tunica di stoffa	Semplice tunica di stoffa
Armatura oscura	Impenetrabile agli attacchi malvagi
Piastra di diamante	Piastra da petto di diamante
Armatura di fuoco	Forte contro gli attacchi di fuoco
Pettorale della Furia	Aumenta la DEF quando venite colpiti
Vestito di Dio	La più forte di tutte le armature
Pettorale d'oro	Piastra d'oro per il petto
Armatura rinvigorente	Ripristina l'HP durante il cammino
Corazza di cuoio	Corazza di cuoio conciato
Armatura sacra	Potente contro gli attacchi sacri
Armatura di Giaccio	Forte contro gli attacchi di ghiaccio
Corazza di ferro	Corazza di ferro
Armatura del fulmine	Potente contro i fulmini
Corazza Specchio	Fatta per resistere alla pietrificazione
Armatura di Mojo	Aumenta il potere degli attacchi magici
Armatura di Platino	Piastra da petto di Platino
Pettorale d'argento	Piastra da petto d'argento
Spacca-punte	Armatura che rompe le punte
Corazza d'acciaio	Aumenta la DEF man mano che si scopre la mappa

ALTRO

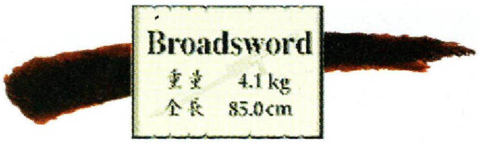
OGGETTO	DESCRIZIONE
Croce della vita	Aumenta il potere degli oggetti che guariscono
Acquamarina	Anello dal grande valore (lo potete vendere)
Pietra di sangue	Aumenta le proprietà risananti del sangue
Pietra di Covenant	Fibbia ingioiellata STR +15
Diamante	Anello di alto valore (lo potete vendere)
Duplicatore	Duplica gli oggetti
Garnet	Anello di valore (lo potete vendere)
Guanto	ATT +5
Anello d'oro	Con l'iscrizione "porta… Orologio"
Spilla del cuore	Riduce l'uso di cuori
La Pietra del Re	Fibbia di gemme STR +10
Lapislazzulo	Gioiello che porta fortuna
Medaglia	DEF +1 ATT +1
Pietra lunare	Aumenta lo status dopo il tramonto
Pendente Mistico	Aumenta la velocità di ripristino dell'MP
Nauglamir	Collana dei nani DEF +15
Collana di J	DEF +5
Opale	Anello di valore (lo potete vendere)
Anello di Arcane	Aumenta la possibilità di trovare oggetti rari
Anello di Ares	Dona la forza di 24 uomini
Anello di Feanor	Aumenta tutta la forza
Anello di Pales	Anello con poteri sacri
Anello di Varda	Anello d'oro per comandare su tutto
Stivali segreti	Aumentano discretamente l'altezza
Anello d'Argento	Con l'iscrizione "…nella…torre"
Staurolite	Rinforza i poteri della croce
Pietra del sole	Aumenta lo status dopo il sorgere del sole
Talismano	Può far riassorbire i danni riportati
Turchese	Anello di valore (lo potete vendere)
Zircone	Anello scintillante (lo potete vendere)

Bushido Blade

lista avanzata delle mosse



Ogni arma ha una sua mossa specifica così come un suo particolare utilizzo. Tutte hanno degli attacchi particolari che potete effettuare con qualsiasi guardia. Queste mosse sono comuni a tutti i personaggi.



Guardia alta

Rottura doppia della testa	△, △
Rottura doppia della testa e avanzare	△, △, X
Rottura della testa durante la ritirata	hold ←, △
Intercettare mentre schiva a sinistra	↑, ○
Intercettare mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Doppio attacco livellato	○, ○
Rottura del ginocchio e del mento	X, X
Un passo e rottura della testa	→, →, △
Un passo ed intercettazione	→, →, ○
Un passo e rottura del ginocchio	→, →, X
Un salto e rottura della testa	←, →, △
Shirahae	←, →, ○

Guardia media

Rottura delle costole ed intercettazione	○, ○
Yahiroyuhi	○, ○, X
Spazzata mentre indietreggia	hold ←, ○
Rottura delle costole mentre schiva a sn	hold ↑, ○
Rottura delle costole mentre schiva a dx	hold ↓, ○
Un passo e rottura della testa	→, →, △
Passo avanti e rottura delle costole	→, →, ○
Passo avanti e spazzata ai piedi	→, →, X
Attacco Roteante	←, →, ○

Guardia bassa

Meido	X, △
Spazzata, colpo e rottura della testa	hold ←, ○, △
Spazzata e colpo	hold ←, ○
Rottura del ginocchio mentre indietreggia	hold ←, X
Senpugiri mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Senpugiri mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Colpo verso il basso con una mano	→, →, ○
Doppia rottura della testa	△, △
Salto e rottura della testa	←, →, △
Attacco roteante allo stinco	←, →, ○
Hayatebachi	○, ○



Guardia alta

Colpo al tronco dall'alto verso il basso	△, ○
Colpire diagonalmente e colpire alla testa	○, △
Tirare di scherma	hold ←, △
Colpire dall'alto verso il basso mentre indietreggia	hold ←, ○
Colpire al tronco mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Colpire al tronco mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Un passo e colpire dall'alto verso il basso	←, →, ○
Roteare, saltare e colpire	X, △
Tirare di scherma e sciabolare in diagonale	hold ←, △, △
Tagliare giù	→, →, ○
Superigiri: Colpo ai piedi	→, →, X

Guardia media

Doppio attacco diagonale	○, ○
Tirare di scherma	hold ←, △
Mirare da un lato mentre s'indietreggia	hold ←, ○
Colpire il tronco mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Triplo attacco diagonale	○, ○, hold →, ○
Colpire il tronco dall'alto verso il basso	△, ○
Colpo al tronco dall'alto verso il basso	△, ○, ○
Colpo doppio al tronco dall'alto verso il basso con raggio più ampio	△, ○, △
Colpo al tronco mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Colpo dall'alto verso il basso con un lungo passo	→, →, △
Correre e colpire	→, →, ○
Tirare di scherma e sciabolare in diagonale	hold →, △, △
Spazzare e colpire	←, →, ○, ○
Spazzata e colpo alla testa	←, →, ○, △
Salto e colpo al tronco	→, →, X
Colpo alla testa dall'alto verso il basso	←, →, △
Spazzata	←, →, ○

Guardia bassa

Incrocio	△, X
Doppio colpo al tronco	○, ○
Roteare e colpire mentre indietreggia	hold ←, X
Roteare e sciabolare mentre si muove a sn	hold ↑, X
Roteare e sciabolare mentre si muove a dx	hold ↓, X
Un passo e un colpo alle budella	→, →, X
Hoso Suriage	←, →, △
Futo Suriage	←, →, ○
Kawasemi Issen	X, ○

Tutte le guardie

Jyanome	hold → + R2, R1, X
Kabutowari	hold → + R2, △
Kanetataki	hold → + R2, X, △
Jigahachi	hold → + R2, X



Guardia alta

Attacco verticale e colpo al centro	△, ○
Doppio colpo al centro	○, ○
Colpo alla faccia mentre indietreggia	hold ←, △
Suzumechirashi	hold ←, X
Un passo a sinistra e colpo al centro	hold ↑, ○
Un passo a destra e colpo al centro	hold ↓, ○
Un passo ed attacco verticale	→, →, △
Un passo e colpo al centro	→, →, ○
Salto e passare oltre	←, →, △
Colpo basso ed attacco verticale	X, ○
Un passo e colpo col dorso della mano	←, →, ○

Guarda media

Doppio colpo	△, X
Triplo colpo	△, X, △
Shirisogi-nadegiri	hold ←, ○
Un passo a sinistra e colpo alla faccia	hold ↑, △
Un passo a destra e colpo alla faccia	hold ↓, △
Un passo e colpo alla faccia	→, →, △
Un passo e colpo al centro	→, →, ○
Sanzu-watashi	△, X, △, ○
Trascinare i piedi e colpo alla faccia	←, →, △
Tametsuki: combo jab	←, →, ○
Sanzugoe	△, X, △, ○, ○

Guardia bassa

Trascinare i piedi e colpo in basso	X
Kazari-sumimatoi	X, ○
Doppio colpo in faccia	△, △
Suminagashi	hold ←, ○
Spazzata ai piedi in posizione accucciata	hold ←, X
Un passo a sinistra e Makigiri	hold ↑, ○
Un passo a destra e Makigiri	hold ↓, ○
Okinatsuki	→, →, △
Colpo al viso da distanza ravvicinata	→, →, ○
Salto e musogiri	→, →, X
Sumimatoi	←, →, △
Un passo e makigiri	←, →, ○

Tutte le guardie

Hoso Jyanome	hold →+R2, X
Jyanome	hold → + R2, R1 + X



Guardia alta

Colpire alla testa due volte	△, △
Colpire alla testa tre volte	△, △, △
Colpire al mento in posizione accucciata	hold →, X
Colpire alla testa mentre indietreggia	hold ←, △
Colpire al tronco mentre schiva a sinistra	↑, ○
Colpire al tronco mentre schiva a destra	↓, ○
Un passo e colpire il tronco	→, →, ○
Colpire al tronco due volte	○, ○
Correre e roteare in alto	←, →, △
Correre e colpire al tronco	←, →, ○

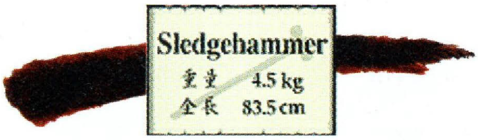
Guardia media

Attacco Diagonale e spazzata ai piedi	○, X
Suichoku-uchi Furue	△, ○
Un passo e spazzata ai piedi mentre si muove a destra	hold →, X
Colpo corto mentre indietreggia	←, ○
Colpo al tronco mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Colpo al tronco mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Colpo diretto	hold →, ○
Shiranui	→, →, ○
Colpo verso il terreno	←, →, △
Colpo doppio	hold →, ○, ○

Guardia bassa

Colpo a due vie	←, →, △, ○
Colpo a tre vie	←, →, △, ○, X
Un passo e colpo al mento	hold →, X

Attacco da dietro	hold ←, ○
Colpo verso il terreno mentre indietreggia	hold ←, X
Colpo al tronco mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Colpo al tronco mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Colpo alla faccia	←, →, △
Akaneshiden	○, ○
Attacco diagonale su due direzioni	△, X
Benishiden	X, ○
Kasumibouki	←, →, △



Guardia alta

Quadruplo colpo verticale	△, △, △, △
Colpo verticale al tronco	○, ○
Colpo verticale mentre indietreggia	hold ←, △
Colpo diagonale mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Colpo diagonale mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Un passo e colpo verticale	→, →, △
Un passo e colpo diagonale	→, →, ○
Un passo e una piroetta	→, →, X
Un salto e colpo verticale	←, →, △
Un salto e colpo al tronco	←, →, ○

Guardia media

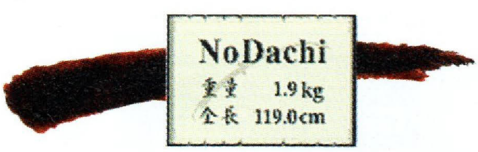
Colpo diagonale e verticale	○, △
Colpo diagonale e verticale, con colpo al tronco	○, △, ○
Spazzata laterale mentre indietreggia	hold ←, ○
Colpo diagonale mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Colpo diagonale mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Un passo e colpo verticale	→, →, △
Un passo e colpo diagonale	→, →, ○
Salto roteante e colpo verticale	←, →, △
Colpo roteante	←, →, ○
Doppio colpo verticale	△, △

Guardia bassa

Rottura della gamba e colpo verticale	X, △
Doppia avanzata e colpo verticale	△, △
Spazzata ai piedi mentre indietreggia	hold →, X
Colpo roteante al tronco mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Colpo roteante al tronco mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Colpo laterale	←, →, ○

Tutte le guardie

Kabutowari	hold → + R2, △
Jigahachi	hold → + R2, X



Guardia alta

Colpisce due volte	△, △
Koku-zan	△, △, hold →, △
Colpisce mentre indietreggia	hold ←, △
Colpisce le ginocchia da posizione accucciata	hold →, X
Colpisce al tronco mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Colpisce al tronco mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Colpo a mano singola	←, →, △
Attacco diagonale girato	←, →, ○
Doppio attacco diagonale	○, ○
Colpo alle ginocchia e colpo con una sola mano	X, △
Colpo e piroetta	△, X

Guardia media

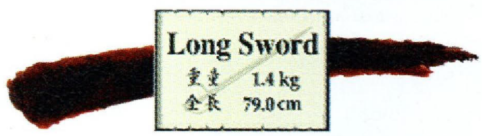
Doppio attacco diagonale	○, ○
Tsubame-otoshi	○, ○, hold →, △
Colpo verticale	hold →, X
Colpo al tronco mentre indietreggia	hold ←, ○
Colpo al tronco mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Colpo al tronco mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Un passo e decapitazione	→, →, ○
Colpo alla testa dall'alto verso il basso	←, →, △
Rotea l'arma	←, →, ○
Rotea l'arma e colpisci al tronco	←, →, ○, ○

Guardia bassa

Gyotenzan	X, △
Incrocia	△, X
Colpo alle ginocchia mentre indietreggia	hold ←, X
Sune-Fuiuchi	hold →, X
Colpo al tronco mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Colpo al tronco mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Un passo e colpo al tronco	→, →, ○
Wakiharai Kaeshi	○, ○
Un passo e colpo alle ginocchia	→, →, X
Un salto e colpo dall'alto verso il basso	←, →, △
Attacco roteante	←, →, ○

Tutte le guardie

Kabutowari	hold → + R2, △



Guardia alta

Attacco verticale e spazzata ai piedi con una mano	△, X
Attacco verticale mentre indietreggia	hold ←, △
Attacco verticale mentre schiva a sinistra	hold ↑, △
Kitsutsuki	○, ○
Attacco verticale mentre schiva a destra	hold ↓, △
Ninkyogiri	←, →, △
Un passo, un giro e colpo ad una mano	←, →, ○

Guardia media

Attacco verticale	△
Attacco diagonale ad una mano	○
Spazzata ai piedi con una mano	X
Doppio attacco diagonale ad una mano	○, ○
Triplo attacco diagonale ad una mano	○, ○, ○
Colpo ai piedi ad una mano mentre indietreggia	hold ←, ○
Attacco diagonale ad una mano mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Attacco diagonale ad una mano mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Salto e colpo alla testa con una mano	hold →, ○
Seneugaeshi	△, X



▲ **Imparate a sfruttare bene le tre posizioni di guardia perché ognuna ha i suoi vantaggi.**

Guardia bassa

Shishi-Otoshi	X, △
Shishi-otoshimen	X, △, △
Attacco mentre si arcua all'indietro	hold ←, ○
Piroetta mentre indietreggia	hold ←, X
Onidaiko	△, ○
Sairo	hold ←, ○, △
Attacco roteante ad una mano mentre scivola a sinistra	hold ↑, ○
Attacco roteante ad una mano mentre scivola a destra	hold ↓, ○
Un passo ed attacco da dietro	→, →, ○
Koro	hold ←, ○, ○
Salto e taglio verso il basso	←, →, △

Tutte le guardie

Jyanome	hold → + R2, R1, X



Guardia alta

Attacco verticale al tronco ad una mano	△, ○
Kamaitachi	△, ○, ○
Attacco verticale mentre indietreggia	hold ←, △
Rotea mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Rotea mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Un passo ed attacco verticale	→, →, △
Un passo e spazzata ai piedi	→, →, X
Salto e attacco verticale	←, →, △
Colpo ad una mano	←, →, ○
Doppio colpo	○, ○

Guardia media

Spazzata ai piedi con una mano più attacco roteante diagonale	X, △
Midaregiri	X, △, ○
Colpo mentre indietreggia	hold ←, ○
Attacco diagonale ad una mano mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Attacco diagonale ad una mano mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Shizukuryu	→, →, ○
Colpo verticale	←, →, ○
Attacco diagonale ad una mano con ritorno	○, ○
Kannongiri	○, ○, △

Guardia bassa

Ninkyogiri verticale	△, △
Attacco ad una mano ai piedi con ritorno	hold →, X, ○
Colpo a mano singola	hold ←, ○
Shirizoki Musubi	hold ←, X
Attacco ad una mano ai piedi	hold →, X
Attacco al tronco ad una mano mentre schiva a sinistra	hold ↑, ○
Attacco al tronco ad una mano mentre schiva a destra	hold ↓, ○
Bosatsugiri	hold →, X, ○
Un passo e spazzata ai piedi	→, →, X
Ninkyogiri	←, →, △
Homuraryu	←, →, ○
Kusabi-uchi	X, △

Tutte le guardie

Noborimai	hold → + R2, X

SPACCACODICI

la fonte mensile da cui attingere i più nuovi e incredibili trucchi per playstation

Accettatelo - siete degli Spaccacodici. Avete bisogno di tutti i nuovi trucchi e password per PlayStation e li volete ora!! Non preoccupatevi, le nostre fonti sono le migliori. Rimanete in contatto con PSM e le vostre scorte non si esauriranno mai.

Shadow Master

Tutte le Armi

Per prendere tutte le armi disponibili fin dall'inizio, seguite questa semplice procedura. Fate partire un nuovo gioco al primo livello. Dal punto di partenza andate alla prima porta che si apre ed uccidete i due alieni all'interno. Una volta fatto questo, entrate nella stanza e premete la seguente combinazione di tasti: L1 + L2 + R1 + R2 + C. Una luce rossa confermerà che il codice ha funzionato. Ora che avete tutte queste armi mi raccomando... fatene buon uso! Il prossimo mese altre notizie su *Shadow Master*.

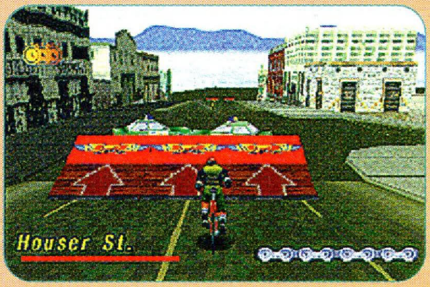
Courier Crisis

Livello Bonus

Anche un folle messaggero in bicicletta ha bisogno di un po' di tempo per far pratica con i suoi salti! Usate il seguente codice per accedere ad un livello bonus. Qui potrete migliorare la vostra abilità saltando su rampe sparse un po' ovunque e senza il traffico ad ostacolarvi. Basta premere L1 + R2 nello schermo di selezione per accedere al livello bonus.



▲ Quando appare questo schermo premete L1 + R2 è accederete al livello bonus nascosto.



▲ In questo livello non c'è molto da fare, ma vi sarà utile per affinare le vostre abilità.

Cool Boarders

Easy Select

Questo è più un trucchetto per non perdere tempo che un vero codice. Stavamo quasi per non pubblicarlo, ma poi abbiamo pensato che avrebbe fatto piacere ai più impazienti tra voi! Quando selezionate il percorso in qualsiasi modalità, premete e tenete premuto R1. Poi premete ← o → per cambiare la selezione senza entrare nel menù opzioni.

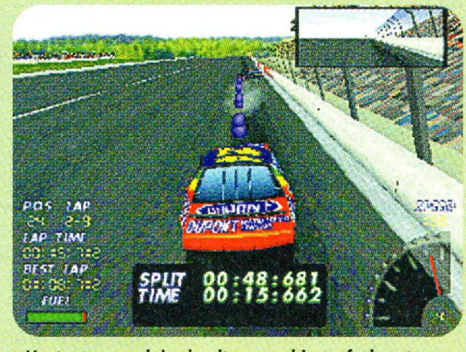
Nascar '99

Sparare Palline Porpora

Questo codice trasforma una semplice simulazione di corsa in un gioco di combattimento tra macchine! Mentre state gareggiando, mettete in pausa ed entrate in Race Statistics. Ora premete R1 + R2 + L1 + L2, se sentirete cambiare il numero di giri del motore il codice ha funzionato. Ora premete △ per sparare palline di porpora contro gli indifesi avversari.



▲ Dopo aver messo in pausa il gioco, andate su Race Statistics e digitate il codice. Levate la pausa e tornate al gioco e buon divertimento!



▲ Usate △ per colpire le altre macchine e farle roteare. Potete usarlo anche nella modalità a due giocatori per un po' di divertimento extra!

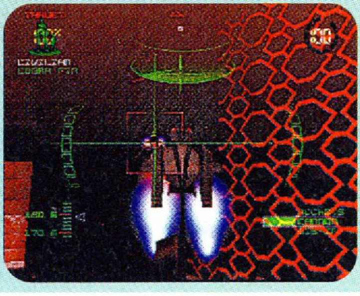
G Police

Scudi Illimitati

Gli scudi del vostro Havoc si rigenerano durante il gioco. Tuttavia, in certi scontri a fuoco non sono in grado di rigenerarsi abbastanza velocemente. Per risolvere il problema non vi resta che ricorrere all'opzione 'Scudi Illimitati'. Nella schermata riassuntiva della missione, premete e tenete premuto L1 + R2 + □, poi premere ←. Un rumore confermerà che il codice ha funzionato. Sfortunatamente il gioco capirà che state barando ed impedirà di proseguire nella missione successiva, quando avrete concluso quella in corso. Per andare alla missione successiva, basta usare la password per scegliere il livello, presentata sul n.1 di PSM.



◀ Digitate il codice sullo schermo. Sentirete un suono a conferma dell'operazione.



◀ Ora potrete essere colpiti da qualunque cosa ed i vostri scudi rimarranno integri.

Mass Destruction

Password per Tutti i Livelli

La seguente password permette di giocare ogni missione presente nel gioco. Nella schermata di password digitare TTTTTTTTTTTTGP.



▲ Digitate la password in questa schermata.



▲ Poi scegliete qualsiasi missione del gioco e cominciate a spazzare via tutto quello che capita a tiro! WOW!

Red Asphalt

Trucchi Vari

I seguenti codici ve li potete anche guadagnare onestamente finendo il gioco con i vari personaggi disponibili. Il vero Spaccacodici deve avere tutto e subito! Per questo PSM ve li porge su un piatto d'argento! Ora potete terminare il gioco barando.



◂ Inserite i codici per i Turbo Infiniti, l'Invincibilità e le Armi Infinite nella schermata che appare quando mettete il gioco in pausa.

Turbo Infiniti

Mettete il gioco in pausa e digitate la seguente combinazione di tasti: tenete premuto R1 + R2, poi premete ↑, ←, →, ↓, △, □, ○, X. Sentirete un suono dopo aver inserito correttamente il codice.

Armi Infinite

Mettete il gioco in pausa e digitate la seguente combinazione di tasti: tenete premuto R1 + R2, poi premete →, ↑, ←, ↓, □, △, ○, X. Sentirete un suono dopo aver inserito correttamente il codice.

Invincibilità

Mentre state giocando, mettete in pausa il gioco e digitate la seguente combinazione di tasti: tenete premuto R1 + R2, poi premete ↓, ↓, ↓, ○, ○, ○. Sentirete un suono dopo aver inserito correttamente il codice.

Macchine Giganti



◂ Inserite il codice per le Macchine Giganti, le Boss Cars i Soldi Infiniti nella schermata del Menu Principale.

Nel menù principale, tenete premuti R2 + L2, poi premete ↑, ↑, ↑, ○, ○, ○. Sentirete un suono dopo aver inserito correttamente il codice.

Boss Cars

Nel menu principale, tenete premuto L2, poi premete ←, →, ↓, ↑, □, ○, X, △. Sentirete un suono dopo aver inserito correttamente il codice.



◂ Potrà anche essere viola, ma non è niente male per spazzare via i nemici in battaglia.

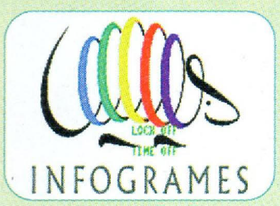
Soldi Infiniti

Nel menù principale, tenete premuti L2 + R2, poi premete ←, ←, →, →, □, □, ○, ○. Un suono vi confermerà che avete inserito correttamente il codice. Anche se i vostri non aumenteranno, i vostri fondi non diminuiranno se comprate nuove automobili o pezzi di ricambio. Ora potrete diventare quei grandi spendaccioni che avete sempre desiderato essere.

Need For Speed: V-Rally

Cheat Mode

Sono usciti molti codici per la versione PAL di V-Rally, ma nessuno per la versione U.S.A. Così abbiamo pensato a quella minoranza di voi che l'hanno comprato in America. Per prima cosa dovete attivare il 'Cheat Mode'. Quando inizia il gioco, premete ↑, ↓, △ + ○ quando appare il logo Infogrames nello schermo bianco introduttivo. Se fatto correttamente apparirà la parola 'Lock off' è saranno disponibili tutte le piste. Ora potete inserire liberamente i seguenti codici. Continuate a tenere premuti i pulsanti finché il gioco non passa alla schermata successiva. Un messaggio che vi avvertirà che il trucco è attivo.



◂ Dovete essere rapidi e precisi per immettere correttamente il codice. Cercate di inserirne più di uno alla volta, anche se ci vorrà un po' di pratica per riuscirci bene. Credeteci, funzionano!

Nessun limite di tempo: ← + L1
Piste strette: ← + L2
Poter ripartire in modalità Arcade: ← + R2
Modalità Debug: ←, →
Tempo disabilitato, Strettoie abilitate: L1



▸ Il codice di debug è totalmente inutile a meno che non vi piaccia vedere le coordinate nell'angolo alto dello schermo.

Street Fighter EX Plus Alpha –

Gesto di Sfida Nascosto

Abbiamo scoperto un paio di gesti di sfida nascosti per tutti voi appassionati di SFEX Plus Alpha. Basta inserire la seguente combinazione di tasti mentre state giocando con uno di questi due personaggi.

Skullomania: →, ↓, →, ↑ + Pugno
Dhalsim: →, ↑, ← + Calcio



▸ Skullomania rimarrà fermo in piedi e ricoprirà l'avversario di insulti.

Vedere i colpi totali

Dopo essere stati sconfitti da un rivale in modalità Survival, potete premere SELECT nello schermata riassuntiva per vedere il totale dei colpi nell'incontro.



▸ Il codice è semplice e non è poi un granché, ma siamo sicuri che a qualcuno di voi interesserà sapere quanti colpi ha sferrato nella modalità Survival.

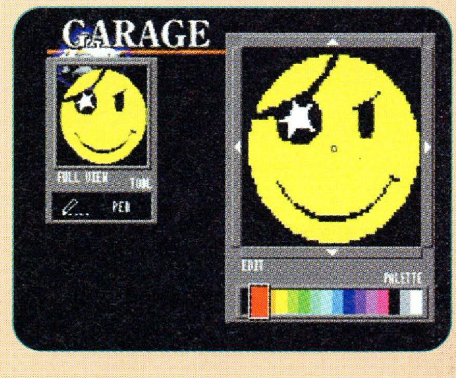
Lasciare che in Team Battle la CPU controlli un round

Se volete lasciare il controllo del vostro personaggio al computer durante un round di Team Battle, premete e tenete premuto L2 e SELECT durante la schermata di caricamento prima dell'inizio del round.

Armored Core

Cambiare lo Sfondo

Questo piccolo trucchetto vi permetterà di usare il vostro emblema come sfondo del menu principale di gioco. Entrate nel Garage dal menù principale e scegliete l'opzione "Edit Emblem" per crearvi il vostro simbolo. Quando avrete finito premete L1+ L2+SELECT e il vostro disegno apparirà come sfondo del menu.



▴ Create un vostro simbolo in questo schermo. Quando avrete finito premete L1+R2+SELECT.



▴ Ora ogni menù del gioco avrà il vostro simbolo appiccicato sullo sfondo.

Time Crisis

Menu Trucchi Segreti

Sul menu principale, quello con la scritta Time Crisis e le tre opzioni sotto sparate, 2 volte al centro della R di Time Crisis. Poi sparate al centro del bersaglio sopra la S. State più vicini possibile allo schermo per rendere più semplice l'inserimento del codice. Se avrete una buona mira entrerete in un menu segreto. Potrete incrementare le vite fino a 9, avere continua e munizioni infinite. Selezionate l'opzione con il grilletto e cambiate l'opzione con il bottone A.

Spara qui due volte...



...poi spara qui una volta.

Maximus Force

Le Aree Segrete

Maximus Force ha molte aree segrete: degli speciali tiri a segno dove potete guadagnare punti extra. Le aree segrete si aprono colpendo alcuni oggetti durante il gioco. La versione per PlayStation ha le stesse aree segrete del gioco originale più altre del tutto originali. Potete accedere alle aree segrete per PlayStation durante una partita normale. Per accedere alle aree segrete dalla versione per sale gioco, dovrete bisogna prima digitare un codice. Nel menù principale premete SELECT, START, SELECT, SELECT, START, SELECT, SELECT, SELECT, START, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START. Se avete fatto tutto giusto una scritta lampeggerà nella parte alta dello schermo. Ecco gli oggetti che dovete colpire per entrare nelle aree segrete:



▲ Se il codice sarà digitato correttamente vedrete lampeggiare questo messaggio sul menu principale.

Missione 1, Modalità PlayStation

Bachelor Pad: Colpite le 10 scatole d'argento.
Sala Ruotante: Colpite le sei facce della scatola sulla poppa del battello.
Sala dello Squalo: Colpite la mina alla vostra destra dopo essere andati sott'acqua.

Missione 1, Modalità Arcade

Sala sotterranea: Colpite tre barili sott'acqua.
Festa in Piscina: Sparate a tutto ciò che trovate nelle tanica di decompressione (luci, portelli, condotti di aerazione in totale otto oggetti).
Sala Comando: Colpite due torri con il serbatoi d'acqua e una con l'antenna satellitare.
Corsa di Macchine: Colpite otto luci su entrambi i lati del tunnel mentre andate sottoterra.
Sala Stellare: Colpite sei missili nucleari quando li incontrate sottoterra.
Pollo Fritto: Colpite cinque estintori.
Stanza sulla Sporgenza: Colpite tutte le luci gialle sugli elevatori e sui trattori che si trovano sottoterra.
Carnevale: Colpite due luci dietro al tizio col fazzoletto.



▲ La sala dello squalo è solo uno dei molti giochi bonus nascosti in cui vi cimenterete se durante il gioco riuscirete a colpire gli oggetti giusti.

Stanza della Roccia: Quando li incrociate, colpite otto contenitori radioattivi.
Sala Stellare: Colpite 15 luci sul muro.

Missione 2, Modalità PlayStation.

Carnevale: Colpite sei segni sul gazebo.
Papà Osso: Colpite le sei finestre di sinistra dietro il gazebo.
Bachelor Pad: Colpite tre luci sulla banca (lato destro).
Corsa di Macchine: Sparate a quella roba appesa sulla macchina di sinistra (a poco dopo l'inizio del livello).
Pollo Fritto: Colpite quattro lampioni a caso.

Missione 2, Modalità Arcade.

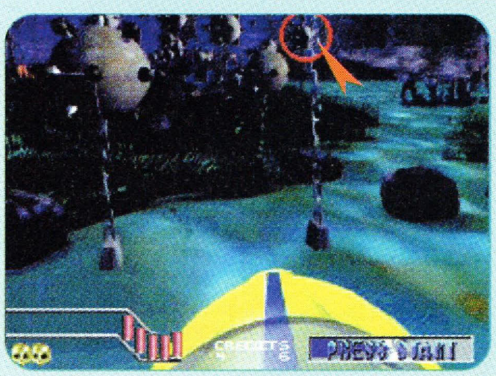
Compubrick: Colpite sei quadri grandi all'interno della banca.
Dolore Dietro al Vetro: Colpite sei piante nei vasi nella finestra del narratore.
Lollibot: Colpite nove bacinelle cilindriche di polvere (progressivamente durante il livello).
La Cripta: Colpite 15 telecamere di sicurezza.
Pollo Fritto: Colpite tutti i pulsanti dell'ascensore.
La Cripta: Sparate a tutti i pulsanti dell'ascensore eccetto quello rosso.
Sala Stellare: Distruggete l'elicottero sul tetto.
Sala Maestra: Colpite il Guardone nell'unità elettrica sul tetto.
Lago delle Anatre: Colpite nove condotti di aerazione sul tetto.

Missione 3, modalità PlayStation.

Carnevale: Colpite i sei barili nascosti nella giungla (nella prima scena).
Bachelor Pad: Sparate a sei fogli sulla bacheca all'interno della baracca.
Dolore Dietro al Vetro: Colpite cinque bottiglie sul carrello porta-vivande.

Missione 3, modalità Arcade.

Sala della Roccia: Colpite tutti pneumatici davanti all'aeroplano fracassato.
Lollobot: Colpite le due facce sorridenti sulle luci fendinebbia della jeep fracassata.
Stanza del Pagliaccio: Sparate a quattro piatti nella torre di comunicazione.



▲ Colpite la mina più a destra quando andate sott'acqua, e magia... ecco un altro gioco bonus nascosto!

Sala Stellare: Colpite tre ruote del camion che va nella stessa direzione della vostra ATV.
Sala dell'Asse: Sparate alla luce sopra la porta del laboratorio.
Stanza del Pagliaccio: Colpite otto scatole sul nastro trasportatore (progressivamente durante il livello).
Mesa Logic: Sparate a cinque barili blu nel laboratorio.
Sala Comando: Colpite quattro vasi sulla prima tavola.
Carnevale: Colpite due luci sul grosso camion.
Corsa di Cavalli: Sparate alle otto ventole a forma di fungo che incontrate nell'ultimo tunnel.
Bachelor Pad: Sparate ad un topo sul nastro di sinistra che va nel vostro stesso senso di marcia (Topo in mezzo alla parete).

Load Runner

Saltare i Livelli

Se avete comprato *Load Runner*, dev'essere stato per una botta di nostalgia e non certo per la grafica. Usate i seguenti codici per passare da un livello all'altro tra le centinaia disponibili. Eseguite la sequenza di tasti durante il gioco senza metterlo in pausa.

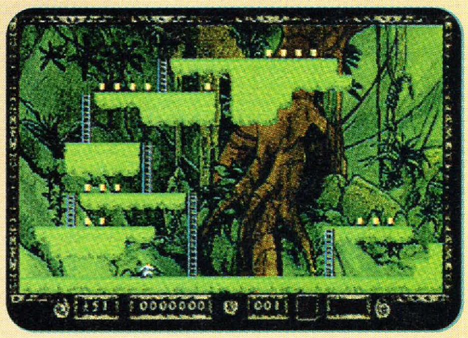
Passa al livello successivo: R2 + ○
Torna al livello precedente: R2 + □
Balza avanti di 15 livelli: R2 + △
Torna indietro di 15 livelli: R2 + X

Vite Extra

Il seguente trucchetto vi servirà per ottenere vite extra: mettete in pausa il gioco premendo START, poi premere SELECT + △ e le vostre vite aumenteranno.Ripetere se necessario.



▲ Il salto di livelli vi permette di passare direttamente allo schermo che preferite.



▲ Si può continuare a aumentare le vite disponibili quanto si vuole, ma noi ci siamo fermati a 51.

Micro Machines V3

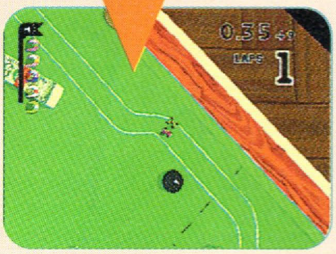
Altri Trucchi

Lo scorso mese vi abbiamo fornito un bel po' di codici per questo gioco di corse. Preparatevi per un'altra dose! Inserite i seguenti trucchi dopo aver digitato il codice principale nella schermata di pausa. Per prima cosa mettete il gioco in pausa e premete □, ↑, ↓, ↓, □, ○, ○, △, X, START. Ora è potrete inserire i seguenti trucchi senza durante lo svolgimento del gioco (non mettere in pausa):

Finire battendo il gioco: SELECT + X
Cambia punto di vista: SELECT + ↑, ↓, ←, →
Cambia punto di vista 2: SELECT + L2, R2
Fai controllare la tua macchina dal computer: SELECT + □



◀ Primo, mettete in pausa il gioco ed inserire il codice principale...



▶ ...inserite uno dei codici durante il gioco. Questo è un esempio delle nuove inquadrature disponibili.

Un Trucco per più Giocatori

Questi codici funzionano soltanto nelle modalità a più giocatori e sono utilissimi per personalizzare le vostre sfide a *Micro Machines*. Digitate ciascuno dei codici quando vi viene chiesto di scegliere un nome per il vostro pilota. Dopo aver digitato il codice, il nome sparirà lasciandovi liberi di inserirne un altro. Fate partire il gioco in modalità 'multiplayer' per vedere l'effetto dei codici.

Disabilita l'arma del carro armato: NOTANKS
Seleziona i carri armati su tutte le piste (eccetto che in acqua): TANKS4ME
Strada viscida: WINTERY



◀ Digitate la password per più giocatori su questa schermata, mentre selezionate il nome del pilota.



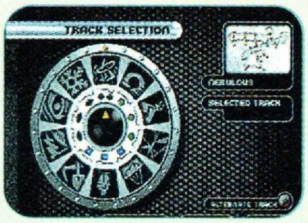
▶ Inserite la password TANKS4ME, e potrete far gareggiare i carri armati ad ogni livello, a parte la pista acquatica.

Jet Moto 2

Sbloccare tutte le Piste

Non c'è discussione sul fatto che questo gioco sia tosto. Infatti siamo pronti a scommettere che ben pochi tra voi siano riusciti a sbloccare tutte le piste. Se lo avete fatto, complimenti! Per non deprimere chi non c'è riuscito ecco cosa fare per poter gareggiare su tutte le piste di *Jet Moto 2* e *Jet Moto 1*. Il titolo è un po' complicato ma con un po' di pazienza riuscirete a farlo funzionare.

1. Entrate nello schermo Options. Selezionate il livello di difficoltà Master ed i giri a 5. Ora andate allo schermo di selezione per un giocatore e premete X con Li'l Dave evidenziato. Tornate alla schermata del Titolo.
2. Quando siete sul titolo premete ↑, ↓, ←, →, in meno di quattro secondi.
3. Tornate allo schermo Opzioni e selezionate 3 giri per ciascuna corsa.
4. Tornando allo schermo di selezione per un giocatore, evidenziate Wild Race e premete X.
5. Tornate al titolo e premere ↑, ←, ↓, →, □, R2, ○, L2 in meno di 4 secondi.
6. Andate allo schermo Opzioni. Selezionate il livello di difficoltà Amateur e disabilitate il turbo.
7. Tornando allo schermo di selezione per un giocatore, evidenziare Bomber e premete X.
8. Tornate al Titolo e premere ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → in meno di 4 secondi.
9. Tornando allo schermo opzioni, selezionare il livello di difficoltà Professional ed abilitate il turbo. Tornate al titolo.
10. Finalmente, arrivati sullo schermo del titolo, premete R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2 in meno di 4 secondi. Ed ora tutti in pista!



◀ Dopo aver inserito questo lunghissimo codice entrate nella modalità "Single Race" e tutti i circuiti saranno accessibili. La sezione "Alternate Tracks" vi permetterà di gareggiare sulle piste di Jet Moto 1.

Liberare Tutti i Trofei

Se completate il gioco con ciascuno dei personaggi a disposizione guadagnerete molti bonus, vale a dire opzioni come, turbo illimitato e robina del genere. Ecco un trucco per avere subito disponibili questi bonus: andate nella bacheca dei trofei e tenete premuto L1 + L2 + R1 + R2, poi premete ↓, →, ↑, ←, ↑, →, ↓.

Selezionare Enigma

In *Jet Moto* c'è sicuramente un personaggio nascosto, e lui (o lei, è una specie di mistero, da qui il nome) è incredibilmente veloce e difficile da controllare. Anche la moto è davvero mitica. Nello schermo opzioni selezionare il livello di difficoltà Master e sei giri per corsa, poi tornare allo schermo del titolo e digitate ←, □, ↓, △, →, ○, L1, R1 in meno di 4 secondi. Ora potete giocare con Enigma!



◀ Il misterioso Enigma è veloce ma difficile da controllare. In più la sua moto è veramente spettacolare.

Critical Depth

I Primi Codici

Finalmente anche per questo gioco stanno saltando fuori i primi codici. La Singletrack non ha voluto dire il numero complessivo di trucchi presenti nel gioco. La compagnia ha apparentemente fatto tesoro della lezione appresa con Warhawk. Quando quel gioco fu messo in vendita, lo furono anche i codici e questo diminuì l'interesse e soprattutto le vendite. La gente lo affittava, usava i codici e in poco più di venti minuti lo aveva già finito! Non questa volta...



Armi Infinite

Per prima cosa svuotate tutte le vostre armi. Poi, durante il gioco premete molto rapidamente L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →. Saprete di aver digitato tutto correttamente quando troverete nel vostro arsenale 99 munizioni di ciascuna arma.

◀ Una volta inserito il codice per le armi infinite, non rimarrete più senza munizioni e se affronterete un cattivo avrete la scelta dell'intera gamma di armi.

Perdere i Container

Questo codice è assai più utile che quello per le armi infinite. Quando lo inserite tutti gli avversari perderanno i loro container, dandovi un'altra possibilità per prenderli. Durante il gioco premere rapidamente L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↑. Un messaggio vi confermerà che il codice è stato inserito correttamente.



▶ Se avrete digitato bene il codice vedrete questo messaggio. Ora datevi da fare e raccogliete tutti quei container!

Grand Theft Auto

Trucchi con la Password

Quale vero criminale non userebbe qualche trucchetto se ne avesse l'occasione? Non molti, statene certi. Per aiutarvi nella vostra carriera criminale, abbiamo riunito tutte le password per GTA. Nello schermo di selezione del giocatore premete □ per cambiare il nome del giocatore. Basta cancellare il nome e digitare al suo posto uno dei seguenti codici.



◄ **Quando siete nella schermata di selezione del personaggio, premete □ per entrare nel menu che vi permette di cambiare nome.**



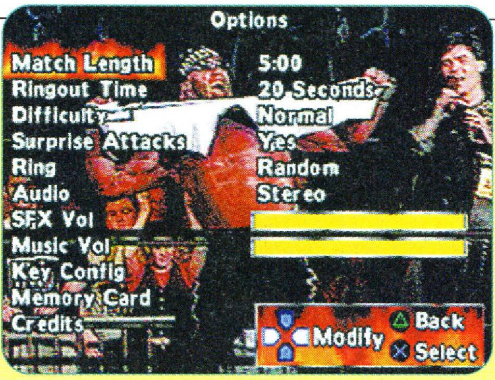
▲ **Quando siete su questa schermata, digitate uno dei seguenti codici.**

GROOVY – Tutte le armi, munizioni infinite, chiave per uscire di galere, armatura.
WEYHEY – 9999990 punti (livello completo)
BLOWME – Coordinate
EATTHIS – Massimo per livello di scelta
FECK – Liberty City, parti 1 e 2
TVTAN – San Andreas e Liberty City, parti 1 e 2
URGE – Tutte le città, parti 1 e 2, tranne Vice City, parte 1
CAPRICE – Selezione del livello
CHUFF – Niente polizia
TURF – Tutte le città
MADEMAN – Tutte le armi, munizioni infinite, selezione del livello, chiave per uscire di galere, armatura
THESHIT - Tutte le armi, munizioni infinite, selezione del livello, chiave per uscire di galere, armatura, 99 vite
BSTARD - Tutte le armi, munizioni infinite, selezione del livello, chiave per uscire di galere, armatura, 99 vite, coordinate, massimo per livello di scelta.

WCW Nitro

Personaggi Nascosti

Nascosti all'interno di questo gioco dedicato al Wrestling ci sono 48 personaggi extra! Con questo codice sarete in grado di combinare sfide tra i più strani lottatori di tutti i tempi. Certo non si può dire che i wrestler reali siano meno assurdi di questi! Per prima cosa, scegliete Options dal Menu principale. Nello schermo Options, premete R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, SELECT. Se sentirete un rumore tipo nastro che si riavvolge velocemente, allora avrete inserito bene il codice. Un ringraziamento grande grande a Dave Bloomfield di San José, California, per questo codice impensabile.



▲ **Digitate il codice per avere accesso ai personaggi nascosti. Se lo farete correttamente udirete un suono simile ad un registratore audio che si riavvolge rapidamente.**



▲ **Lottatori di Wrestling, arbitri, manager, annunciatori, un alieno, un pupazzo di neve, Babbo Natale, ed anche un dinosauro - sono i personaggi nascosti con cui è possibile giocare. Potete anche giocare nei panni dei programmatori del gioco.**

Felony 11-79

Accesso a Tutte le Macchine!

Abbiamo finalmente scoperto il codice che dà accesso a tutte le macchine senza dover giocare! Ora potete usare il carro armato, la Super-4WD, la Formula 1, ed ogni altra macchina nascosta del gioco semplicemente digitando un codice. Nella schermata di Mode Select, tenete premuto △ sul secondo controller. Ora sempre con lo stesso joypad premete rapidamente R1 + L2 + R2, e poi premete R2, L2, R1; il tutto senza mai lasciare il △ sul secondo Joypad. Se avrete digitato il codice correttamente sentirete uno scoppio.



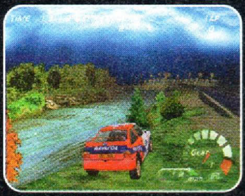
► **Digitate il codice su questa schermata usando il controller due.**

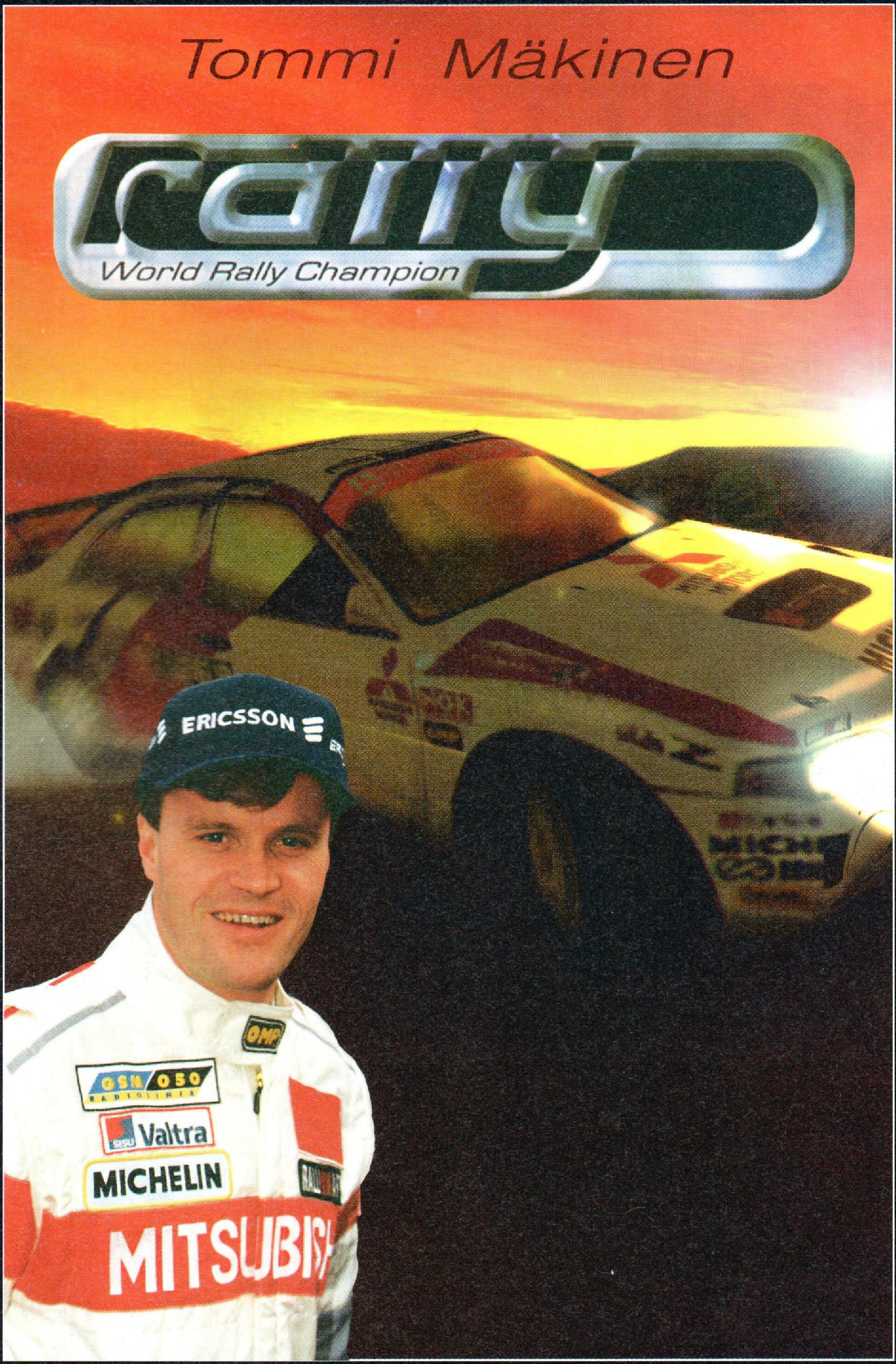
► **Una volta digitato il codice, potrete giocare su ogni pista e con ogni macchina.**





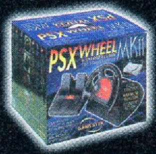






Consigliato volante

GAMESTER





PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Europress

Finalmente il gioco di Rally che tutti aspettavano! World Rally Championship Tommi Mäkinen promette di essere la più avvincente e appassionante simulazione di corsa rally mai proposta fino ad oggi, grazie all'accurata consulenza e supervisione tecnica del pluri campione del mondo.

- **Grafica tridimensionale**
- **Paesaggio, auto e circuiti in vero 3D**
- **Altissima velocità di gioco**
- **Possibilità di agire sulla messa a punto dell'auto**
- **Editor di tracciati**
- **Paesaggi e scenari reali con i circuiti più famosi al mondo**
- **Condizioni metereologiche variabili**
- **60 circuiti internazionali di cui 4 italiani**
- **Effetti sonori d'atmosfera interno ed esterno**
- **Oltre 23 famosi brani musicali in sottofondo**
- **Audio in italiano solo nella versione ufficiale Halifax con opzione voce originale di Tommi Mäkinen**

In collaborazione con:

Rally AUTO SPRINT DEEJAY NOLAN

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

CONTATTO

benvenuti nel nostro forum per playstation fan, la redazione è al vostro servizio per rispondere a qualsiasi quesito!

PSM non è solo un esperienza passiva, comunicate con noi scrivendo all'indirizzo PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, fax 06/3701502. O ancora meglio tramite E-Mail: playpres@uni.net

Un paio di giorni fa, passando dall'edicolante di fiducia (certo, ci sono anche loro), vidi una "cosa" luccicare in mezzo a tutte le altre riviste PlayStation. Incuriosita mi avvicinai con cautela (beh, visto la luce che emanava, mi sono un po' spaventata) e subito notai che non era la rivista a fare luce, ma il riflesso di un orologio di un tipo lì a fianco. Comunque rimasi colpita dal bellissimo disegno in copertina (mi piacciono i fumetti e lo stile è quello) e decisi di sfogliarla per dargli un'occhiata. A dire il vero, sfogliai talmente tanto PSM (c'erano un sacco di cose interessanti), che l'edicolante fu costretto a ricordarmi che la sua non era una biblioteca dove si potevano consultare gratuitamente i giornali o i libri, ma era semplicemente un'edicola (come se non lo sapessi). Dopo essermi vergognata abbastanza a tal punto di diventare rossa (tra l'altro avevo appena fatto la lampada e non oso immaginare il colore che avevo), comprai subito PSM e finii di leggerla in pochissimo tempo, divorando ogni articolo e ogni rubrica (ebbene sì, mi nutro di carta). Leggo tanti giornali sull'intrattenimento elettronico (ho una PlayStation) e su computer PC (ne posseggo uno col quale lavoro), ma nessuno fino ad ora mi aveva colpita come voi, a parte un mio ex , così ho deciso di farvi i più sinceri complimenti perché siete riusciti a colmare quel piccolo vuoto che fino a poco tempo fa, circondava la Play (ho esagerato?). Avete capito subito cosa il lettore vuole leggere e vedere, aggiungendo anche degli articoli interessanti che trattano le varie periferiche, la Net Yaroze, i termini di gioco giapponesi (utilissimi) e tante altre cose.

Scusate tanto, ma nella foga di scrivere, ho dimenticato di presentarmi, mi chiamo Manila (strano è?) ho 21 anni, adoro i videogames (un giorno non troppo lontano riuscirò a crearne uno), lo sport, la musica e altre cose tra le quali dipingere sulle PlayStation, che è abbastanza insolito. Avete presente i disegni che fanno i nostri amici giappo sulle console? Bene, li faccio anch'io e penso di essere fra le poche persone in Italia (in realtà vi ho scritto per farmi pubblicità), così non saranno sempre gli altri paesi a fare le cose più strane. Ho una domanda da porvi e cioè, perché le ragazze sono così schifate dai videogames? Non lo capisco proprio e se non è così, fate sentire la vostra voce. E poi c'è una cosa che mi fa veramente arrabbiare! Molte persone associano il videogiocatore al brutto/a rospo/a brufoloso/a, alla persona isolata che non ha amici e via dicendo. Ma come siete messi? Anche a noi piace divertirci andando in discoteca (almeno a me piace) e fare casino come gli altri, poi siamo belli o brutti come tutti gli esseri umani (qui, entrano in gioco mamma e papà, mica il videogames), insomma non siamo degli alieni! Dopo lo sfogo è giunto il momento di lasciarci, e in attesa che esca il nuovo numero, posso solo dirvi tre cose:

- Continuate così, siete bravissimi!
- Non alzate il prezzo della rivista!
- Se ne avete voglia e soprattutto il tempo, perchè non aggiungete un misero spazio sugli OAV giappo?

A presto, Many

ALESSANDRO: Sono felice! Questa lettera mi è proprio piaciuta, brava Manila! I tuoi spunti di riflessione sono molto interessanti e mi piacerebbe che avessero un seguito anche nelle lettere di altri giocatori.
Hai ragione, tra ragazze e videogiochi c'è sempre stato un rapporto difficile. Limitato dagli stereotipi imposti da una società ancora molto maschilista, ma complicato anche da un differente approccio che molte ragazze hanno nei confronti dei videogiochi. L'argomento è interessante e complesso, ci sono molto coinvolgimenti sociali e psicologici che vale la pena di trattare... ma lo spazio della posta è decisamente limitato. Per questo in uno dei prossimi numeri (il 4 o il 5) uscirà una nostra accurata ricerca su come le ragazze vedono il mondo dei videogiochi!
Riguardo la tua riflessione sull'isolamento degli appassionati di videogiochi bisogna ammettere che ultimamente le cose si sono un po' calmate. La grande rinascita delle sale giochi e la grande diffusione della PlayStation ha contribuito a far rivalutare la figura del videogiocatore. Se le vecchie generazioni continuano a non capirci... sono problemi loro, lasciamogli la TV e il varietà e noi continuiamo a giocare a Tekken!
Per quanto riguarda la sezione OAV siamo un po' dubbiosi. Non vorremo lanciarci in un settore che non conosciamo alla perfezione. Ci sono tante riviste specializzate sull'animazione giapponese che sicuramente fanno un lavoro più approfondito di quanto potremmo fare noi con il nostro spazio.
Comunque nulla è definitivo. Se altre persone ci faranno la stessa richiesta troveremo un esperto di OAV e studieremo la rubrica.
Prima di salutarti una minaccia: se non ci mandi le foto (ben fatte per essere pubblicate) dei tuoi disegni su PlayStation diremo a tutti gli edicolanti d'Italia di non vendere PSM alle ragazze di nome Manila!
Ciao Manila e continua così anche te, sei grande!!!

Amici di PSM, ho letto il vostro articolo su *Resident Evil 2*, avendo già giocato alla versione americana e conoscendo la possibilità di giocare con Tofu e Hunk, ero curioso di sapere se vi erano dei codici per evitare tutta quella trafila dispendiosa in fatto di tempo e avara di salvataggi.

Saluti Fabrizio da Lugo (RA)

CARLO: Fino ad oggi non abbiamo notizie di un codice per usare subito Hunk o Tofu. Purtroppo sembra che l'unico modo per sbloccare i due personaggi sia quello che tu già conosci. Tieni d'occhio SpaccaCodici perché se scopriamo qualcosa lo pubblicheremo subito. Ciao.



La via è lunga è piena di zombie, ma l'unico modo per giocare con Hunk e Tofu e finire il gioco per sei volte!

Tanto per cominciare devo dire che il vostro giornale è al top. Le vostre recensioni sono esaurienti e piene zeppe di fotografie molto dettagliate. Poi avete allegato al giornale dei simpatici adesivi per la memory card, ma la cosa più importante è la pagina delle gabole, mai visto un giornale con così tante pagine di trucchi, strategie e spaccacodici. Continuate così vi prego. Ora vorrei fare alcune domande:

1 Siete sicuri che Tekken 3 uscirà a fine aprile?

2 Mi consigliate un bel gioco del calcio che non sia ISS PRO o RTWC '98?

3 In *Need for Speed,* quali macchine si potranno scegliere?

4 Sapete qualcosa su *Carmaggeddon* su PlayStation?

Per adesso è tutto, vi ringrazio ciao da Giuseppe.

CARLO: Grazie dei complimenti. La tua E-Mail ci ha così gasato che ci siamo dati da fare per rispondere a tutte le tue domande... e anche qualcosa in più!

1) *Tekken* è uscito il 30 aprile in America, mentre in Giappone è uscito il 26 marzo... questo significa che il 30 marzo era già disponibile nel tuo negozio specializzato di fiducia. Per l'uscita ufficiale italiana la Sony non ci ha ancora detto nulla, ma sarà molto vicina all'uscita americana.

2) Se non hai voglia di aspettare l'uscita del mitico "Kick Off" per PlayStation, possiamo assicurarti che *Winning Eleven III* è molto bello, ma l'avrai sicuramente visto sul numero 1 di PSM. Potresti anche dare un'occhiata ad *Adidas Power Soccer*.

3) Fino al 26 febbraio, data dell'arrivo dell'ultima Demo di "Need For Speed III: Hot Pursuit", le auto selezionabili erano 8: Ferrari 550, Ferrari 355 F1, Italdesign BMW Nazca C2, Lamborghini Diablo SV, Lamborghini Countach, Jaguar XJR-15, Mercedes CLK GTR e Chevrolet Corvette C5. Inoltre ci saranno cinque modi di gioco e otto piste (più una nascosta).

4) Non sembra esserci alcuna novità sulla conversione del famoso titolo Interplay... ti terremo informato.
Speriamo di aver saziato la tua fame di sapere... Ciao e a presto.

Finalmente è uscito!!!!
Il mio giornalaio di fiducia (ormai disperato di trovarmi ogni mattina in punto

davanti alla sua edicola con la solita domanda: "E' uscito PSM?"), mi ha appena consegnato la prima copia di PSM ed io sono corso a casa di filato per gustarmela.

Ad essere sincero, quando ho visto la Vostra pubblicità ho pensato "Ecco un'altra rivista per PlayStation..." comunque, vuoi perché sono un'affezionato lettore degli albi della mitica Play Press, vuoi perché sono un folle appassionato della PSX ho deciso con grande gioia (?) del mio edicolante di fiducia di acquistare il primo numero della Vostra rivista.

E devo dire che è veramente... ta-ta... rullo di tamburi... STRATOSFERICO!!!!

Finalmente una rivista con recensioni serie, ben fatte, divertente, con immagini belle e con tante notizie utili per noi appassionati di giochi (e non di bufale...) per la nostra console.

Sperando di non annoiarvi troppo passo ad un rapido punto sulla Vostra pubblicazione:

- MONITOR: Notizie fresche-fresche che invogliano un appetito già elevato (meritevole in modo particolare l'interessantissimo VOCABOLARIO DI CHIBI - Spero che continuerete a proporcelo anche sui vari aspetti del linguaggio corrente del popolo del Sol Levante). Voto Globale: 9
- RECENSIONI: Pacate, obiettive e disinteressate: era veramente ora che qualcuno si preoccupasse di noi in modo neutrale e che ci facesse risparmiare qualche soldino. Ottima anche l'idea del PAGELLONE e dei FLASHBACK. Voto Globale: 9
- BONUS: Interessante e completo, spero che andrete avanti con questa rubrica proponendoci altri interessanti temi. Voto Globale: 8+
- MEMORY CARD STICKERS: E vai!!!! Voto: 10
- ANTEPRIME: Nell'insieme vanno bene. Se possibile le farei un pochino più lunghe, con i vostri pareri personali in merito ai giochi presentati, magari anche con delle votazioni e, soprattutto, con la data (parlo del mese, eh!!!) d'uscita in Italia (questo per evitare frequenti crisi isteriche per i negozianti... e anche per sapere quando uscirà un titolo che a noi piace... a proposito, ma riusciremo a vedere un giorno i giochi PAL uscire in contemporanea - o quasi con quelli USA o JAP... mi sembra che il mercato europeo sia più che buono per la Sony... perché devono sempre passare diversi mesi prima di poter comprare un gioco? Non penso di essere il solo a pensarla così, mi piacerebbe sapere il vostro parere in proposito). Voto Globale: 7/8
- BONUS TIP SLEEVES: E àrivai!!!! Voto: 10
- STRATEGIE: Anche queste sono molto interessanti. Un solo appunto: ditemi quella completa di MYST vi prego!!!! Voto Globale: 9
- SPACCACODICI: Ottimamente ottimi!! Di Più! Di Più!!! Ne vogliamo ancora di più!!! In modo particolare ne vorrei qualcuno sul bellissimo e difficilissimo DUKE NUKEM 3D. Voto Globale: 9
- CONTATTO+SCANNER+MARKETPLACE+L'ULTIMA SFIDA+RESET+PS: Sono tutte rubriche molto interessanti per noi PlayStation-maniaci (in modo particolare è molto sfiziosa L'ULTIMA SFIDA!!!). Spero veramente che CONTATTO diventi un vero e proprio MUST per tutti i lettori di questa entusiasmante rivista e che sia un punto di contatto tra i tantissimi appassionati della PlayStation. Voto Globale: 9+

Ed ora, prima di lasciarvi mi presento, visto che me lo stavo per dimenticare.

Ciao!

Vincenzo De Nardo, 27 anni, studio Architettura e lo scorso anno ho finito un corso di tre anni alla Scuola Internazionale di Comics.

LUCA: Chissà se nell'iperspazio riescono a vedere il nostro Ego... visto che è lì che è schizzato dopo aver letto la tua lettera. Grazie Vincenzo, i tuoi complimenti hanno profondamente colpito i nostri duri cuori di recensori. Lettere come la tua sono una vera e propria ricarica d'energia e inoltre ci sei stato di grande aiuto con alcuni preziosi suggerimenti. Il problema delle date d'uscita è un vero puzzle! Da questo numero cercheremo di fornire la data d'uscita di quei titoli che verranno importati in Italia. A volte alcuni titoli non vengono proprio convertiti per l'Europa, mentre altri escono con incredibile ritardo (vedi *Tho-shin-den 3*). Questo succede a volte per oscure questioni commerciali degli importatori, a volte per il tempo che ci mettono a tradurre il gioco in italiano (pratica abbastanza rara). Anche noi, come te, ci auspichiamo che un giorno si arrivi ad avere date uniche per l'uscita di un titolo, come è successo per *Tomb Raider 2* che è arrivato in USA e in Europa contemporaneamente.Ciao Vincenzo, se vuo farci altre domande, sai dove trovarci!



▲ **Da Chibi a Luca siamo tutti commossi per i complimenti di Vincenzo**

Hallo PSM!

Sono un essere vivente di 14 anni ed ho alle spalle di 10 anni di esperienza videoludica (ebbene si, avevo 4 anni e un lecca lecca in bocca!), ho ancora sulla mia scrivania l'Amiga 500 con espansione a 1000!

Dipendo solo da 10 mesi dalla mia scatola grigia, ma ho delle idee molto chiare e dei giochi da panico /vedi FFVII et similia).

Il vostro giornale è il migliore e lo sarà per sempre se continuate così! (Complimenti per la copertina!).

Ho dei quesiti, interrogativi e problemi che non mi fanno dormire a scuola:

1 *Monster Farm* e *Monster Rancher* sono lo stesso gioco?

2 E' meglio *Rapid Racer* o *Powerboat Racing*?

3 Come si salta a *Bushido Blade*?

4 A quando *Screamer 2* per PSX?

5 Cosa significa esattamente PSX?

6 Dove avete pescato i cappelli di Parappa? Posso averne uno anche io? Come? Dove? Perché? Quando? Cosa? Chi? (Scusate mi sono lasciato andare).

Richiesta: Potreste dirmi come si ottiene in qualsiasi modo il Chocobo d'oro? Ho un disperato bisogno del materia *Knights of the Round*, e visto che siete così bravi coi segreti... ("Non ti arruffianare!" disse la coscienza...)

Thank you very much e mille memoriikaado a tutti!

Ciao da Shivan (Tsuushoh di Davide Picistrelli)... Mamma qualcuno ha lanciato un modem dalla finestra!

Mamma? Dov'è il mio?

Davide Picistrelli
P.zza M. Bulganelli, 20
139 Roma

CARLO: WOW, un ex-amighista! Anch'io sono un nostalgico possessore di un Amiga... quanti bei ricordi! Meglio lasciar stare perché se inizio a farmi prendere dalla nostalgia non la finisco più! Forse è meglio passare alle risposte:

1) Esatto! *Monster Farm* era il nome giapponese mentre *Monster Rancher* è quello per il mercato USA.

2) *Powerboat Racer* è più vario e offre la possibilità di potenziare il motoscafo. Anche le onde e l'effetto acqua sono simulati meglio.

3) Per tutte le curiosità su *Bushido Blade* hai una guida dettagliata su questo numero. Prova le combinazioni di mosse e vedrai che il tuo personaggio salterà.

4) Le notizie su una possibile conversione sono ancora incerte, forse *Screamer 2* per PlayStation non uscirà mai.

5) E' una semplice sigla di tre lettere che serve per indicare la PlayStation.

6) Purtroppo quel cappello non si trova in commercio... faceva parte del materiale promozionale che la Sony regalava al Tokio Game Show di un anno fa. Anche noi ne abbiamo uno solo che ci passiamo per farci belli nelle foto.

Lo spazio delle lettere è un po' troppo stretto per riuscirti a spiegare l'intera procedura per ottenere un Chocobo D'Oro. Presto pubblicheremo l'intera guida di FFVII e li scoprirai tutti i segreti che vuoi.

Per adesso posso solo dirti che è molto importante che tu riesca a rubare la NUT dal mostro che combatti fuori dalla casa del Chocobo Sanni.

Buona fortuna per tua carriera d'allevatore di Chocobo.

Spett.le redazione di PSM devo dire che nonostante la crescita esponenziale delle riviste per PSX, in questi ultimi tempi, la Vostra è davvero fantastica e sicuramente continuerò a comprarla.

Ho alcune domande, ho letto nel numero di aprile che RE2 uscirà a giorni, ma: uscirà la versione PAL?

Se sì, sarà in italiano o in inglese?

La rubrica Spaccacodici è davvero forte, esistono trucchi per *Excalibur* e per *Total Drivin'*?

A proposito di Pag. 5 (il Team di PSM) ragazzi mangiate un po' di più, non avete una bella cera!!

Saluti
Fabio Jesi
Ancona

LUCA: Non ti preoccupare Fabio, RE2 uscirà anche in versione PAL. L'uscita potrebbe essere un po' ritardata in quanto stanno valutando l'ipotesi di tradurre il gioco. Il grande quesito è: doppiare il parlato o sottotitolarlo in italiano? Speriamo che scelgano la prima ipotesi in quanto i sottotitoli rovinerebbero un po' gli splendidi FMV. Appena sapremo qualcosa ti faremo sapere.

In *Excalibur* puoi potenziare la tua spada con il seguente trucco: metti il gioco in pausa e premi in successione: △, △, □, □, ○, ○, □, □. Vista la grande richiesta di vecchi codici abbiamo deciso di farvi un regalone sul quarto numero. Non fartelo sfuggire, lì troverai altri trucchi per Excalibur e, forse, anche qualcosa per *Total Drivin'*.

Salve giornalisti! (è una minaccia...)

Mi chiamo Davide Piazza (chi se ne frega), sono un appassionato di videogiochi (non solo PlayStation), ho un Computer, una PlayStation, un Snes e un Game Gear (e questo ci frega).

Volevo dire alcune cose su FFVII e *Resident Evil Director's cut*.

1° *Final Fantasy VII* non è il più bel GDR fatto finora, o no?! Però è molto frustrante vedere che ogni tanto ci troviamo a combattere con delle scartoffie di mostri che ci scattano di mazzate poi senza "Items curativi" per i nostri poteri

HP ci avviamo verso morte certa incontro ad un Boss. Avendo FFVII da un mese sono arrivato al Boss Materia Keeper che è un gran... monello, perché se tento di usare con lui le limits dopo averlo fatto mi carica con le hell combo e se poi tento di "resuscitare" mi dà ancora in maniera incalzante. Questa è discriminazione!!!!!! Perché non picchia anche gli altri del party ma picchia solo me quel figlio di Cloud?! Sarà una vecchia fiamma... Passiamo a RE. Sono morto, non sbranato da uno zombie (impossibile) non da un Hunter, non da un mutante, non da un paparazzo (che c'entra) ma schiacciato da un enorme masso, cosa impossibile in un gioco del genere.
Io dico alla Capcom e va bene tutte le schifezze, ma i massi no, io sono distrutto psicologicamente da quella notte ed essendomi dimenticato di salvare mi trovo con il... per terra. Perciò spero che in RE2 non ci siano cose del genere. (Bella la trovata della lattina Umbrella Corporation)...Vorrei diventare un giorno uno di "voi" come posso riuscirci visto che vado al liceo linguistico.
Per concludere che ne pensate dei giochi:

A *Iron & Blood*

B *Super Football Champ*

(Non perché li ho comprati....) Mea Culpa...

P.S. *Final Fantasy VII* è scritto in dialetto inglese perché compaiono forme verbali come Wonna-Gonna-Gotta... etc...Why? Grazie

ALESSANDRO: La tua riflessione su RE è molto appropriata. Spesso le software house mettono degli strani ostacoli per rendere il gioco più difficile ed emozionante. A volte si fanno anche prendere la mano inserendo cose che non c'entrano nulla! Questo è veramente frustrante e soprattutto toglie realismo al gioco; anche se è un po' strano parlare di realismo in un gioco in cui si combattono quintali di esseri mutanti.
Per FFVII consiglio di usare Cloud per attaccare e Aeris per guarire. Le Limit Break di Cloud e Red 13 funzionano bene; anche il Summon Choco/Mog fa un po' di danni! Se hai la materia "Enemy Skill" e hai imparato il Trine, allora dovresti riuscire a risolvere i tuoi problemi con il Materia Keeper. Wonna e Gonna sono ormai parole tipiche dell'Americano parlato; però molti personaggi di FFVII ci vanno pesanti con lo Slang. Questo serve per sottolineare il carattere rude e forse un po' ignorante di quel personaggio. Infatti Barret è uno di quelli che parla in modo più dialettale proprio per sottolineare le sue origini di minatore proveniente da uno sperduto paesino di montagna.
Mi spiace dirlo ma *Iron & Blood* è ormai solo un brutto ricordo! La Acclaim ha veramente toppato con quel gioco. *Super Football Champ* può forse avere qualche pregio nascosto, ma noi non siamo riusciti a scoprirlo. In ogni caso si meritano entrambi un bel tre!
Non disperare, magari riesci a venderli a un masochista.
In realtà non ci sono corsi di studi specifici per un redattore di videogiochi. Scegli quello che più di piace e che potrebbe darti le basi anche per altre professioni. La conoscenza dell'inglese è fondamentale e anche qualche base d'informatica può essere utile; poi leggi tanti libri (dalla narrativa ai saggi) e continua a scrivere provando a fare delle tue recensioni. Se ce le mandi in redazione potremo darti altri consigli per farti affinare la tecnica.
Ciao futuro collega!

Carissima redazione di PSM,
dopo la prima uscita dell'ormai mitica rivista, siamo rimasti estasiati e lusingati di avere speso nel migliore dei modi £7900. Dopo averVi "leccato un po' i piedi" , vi informiamo che nell'ormai introvabile N°1 abbiamo letto che Vi servono idee per eventuali gadget per la vostra rivista : per questo, noi pazzi dei GDR, Vi chiediamo se poteste allegare le miniature dei personaggi dei giochi più venduti dell'anno o di quelli che volete voi (per es. RE2, Tomb 2, FFVII,...). Ma ora passiamo alle nostre domande, ossia:

1 Cosa diavolo sono i "frame", le "texture", il n° dei fotogrammi al secondo e gli altri termini tecnici che voi esperti usate spesso?

2 Qual è, secondo Voi, la scaletta dei migliori giochi dell'anno (compresi quelli che dovranno uscire in Europa) e quando uscirà *Tomb Raider 3*?

3 Fino a che livelli di grafica potrebbe arrivare il NET YAROZE?

4 La Play Station 2 leggerà i titoli della sua antenata?

5 Quando finiranno di organizzare il film di *Final Fantasy VII*?

Se esprimerete i nostri desideri e se risponderete alle nostre domande, eviteremo di fare esplodere INVOLONTARIAMENTE tutti i furgoncini d'Italia che distribuiscono PSM in tutte le edicole.
Grazie per l'attenzione.
FABIO, ALEX, GABRY
(Torino).

ALESSANDRO: Ottima idea ragazzi. Purtroppo quelle miniature sono abbastanza costose, ma non disperate e tenete d'occhio i prossimi numeri di PSM perché potreste vedere esaudito il vostro sogno.

1 Le Texture sono le immagini bidimensionali che vengono applicate su i poligoni. Un personaggio o qualsiasi altra cosa in tre dimensioni e formato da delle superfici incolore, una texture serve per colorare il poligono e per renderlo più realistico. Immaginateli come degli adesivi che servono ad abbellire le forme del 3-D. I frame e i fotogrammi sono la stessa cosa ed indicano quanto è fluido il movimento di un gioco. Più è alto il numero di fotogrammi al secondo e più è fluido il gioco.



2 Eccoti cinque giochi imperdibili che usciranno quest'anno: *Tekken 3, Metal Gear Solid, Gran Turismo, Einhander, Mega Man Nova*.
Comunque ogni mese troverai i nostri giochi preferiti nella nuova rubrica Checkpoint. *Tomb Raider 3* uscirà il prossimo anno e forse avrà un nuovo titolo tipo *"Le Avventure di Lara Croft"*

3 La grafica è la stessa della PlayStation. Il limite è che ci sono solo due mega di memoria a disposizione e non è facile realizzare dei super-giochi con questo poco spazio. In ogni caso pensa che il vecchio Ridge Racer era solo due mega e che l'avresti potuto realizzare con lo Yaroze.

4 Sono ancora così incerte le informazioni sulla PlayStation2 che rischierei di dirti una balla. Comunque è abbastanza probabile che la nuova Play sia compatibile con la vecchia.

5 Il film sul mondo di *Final Fantasy* sarà pronto per l'anno duemila.
Con questo spero di aver salvato i furgoncini che distribuiscono PSM.
Ciao ragazzi e riscrivete presto.

Nucleare redazione di PSM,
sono rimasto molto colpito (positivamente) dalla vostra rivista e voglio quindi farvi tanti complimenti. Avendo cieca fiducia nella vostra affidabilità vi pongo alcune domande:

1 E' meglio *Resident Evil 2* o *Metal Gear Solid* ?

2 C'è un trucco per vedere tutti i FMV di *Final Fantasy VII*?

3 Sono vere le voci che vedono la Play Station versione Game Boy?

4 E' possibile che la Play Station 2 abbia 128 bit?

5 Quando uscirà *Time Crisis II* e vi sarà ancora allegata la pistola?
Vi ringrazio in anticipo e mi complimento di nuovo con voi: una rivista davvero ben riuscita.

Bruno, L'Aquila.

LUCA: Ehi, grazie della fiducia! Cercheremo di non deluderti.

1 Sono due tipi di giochi molto differenti. *Metal Gear* è per chi ama l'azione e i film di spionaggio, mentre *Resident Evil 2* piacerà agli amanti dell'horror e dei giochi d'avventura. Pensa a che tipo di giocatore sei e poi decidi.

2 Purtroppo no. Comunque i tre CD di FFVII differiscono solo per i FMV che ci sono sopra, quindi se cambi CD quando sei nella World Map e raggiungi il punto in cui parte un FMV, vedrai quello del disco che hai inserito.

3 La Sony si prepara a lanciare un apparecchio chiamato PDA (Personal Digital Assistant). Questa unità portatile ha un orologio e una funzione per gestire gli appuntamenti. Inoltre sarà possibile usarlo come memory card e dialogherà con altri PDA attraverso un sensore a raggi infrarossi. Sul prossimo numero potrai scoprire altre verità sul PDA.

4 Certo, potrebbe anche usare dischi DVD e basarsi sullo standard 3-DFX2 che tanto esalta i possessori dei PC. Però queste sono solo voci e speculazioni fatte per attirare l'attenzione dei fan PlayStation. Sicuramente la PSX2 sarà potentissima e piene di caratteristiche che lasceranno a zero il Nintendo 64, ma finché non ci sarà un comunicato ufficiale ricorda che nulla è definitivo.

5 Salvo sorprese, *Time Crisis II* uscirà nel 1999. Sarà possibile collegare due PlayStation per giocare in coppia, così è probabile che la Namco riproporrà l'offerta gioco più pistola. Se avete altre domande sapete dove trovarci.

Cari amici di PSM,
innanzi tutto devo farvi i complimenti per la vostra rivista, è molto ben curata e dettagliata, con idee originali, speriamo bene! Ma soprattutto è la prima ad avere tre grandi qualità:
La prima è per quanto riguarda il prezzo, molto economico, grazie, vi siete messi dalla parte dei "maniaci" del PLAY-STATION (di coloro insomma che comprano più di una rivista) e come si fa a spendere più di 50.000 a mese?
La seconda qualità è che tratta numerosi articoli molte anteprime e ricche recensioni tutto condito da un buon editoriale sincero e pronto a stabilire contatto con i nuovi lettori, bravi!
La terza grande qualità è la vostra INDIPENDENZA che vi rende unici, restate così nessun servilismo.
Chiudo questa mia dicendo solo che mi aspettavo più attenzione per due grandi cavalli da battaglia della nostra mitica

FAN ART

Benvenuti nella nostra nuova sezione Fan Art! Abbiamo deciso di aprire un piccolo spazio per mettere in luce gli artisti più dotati. Chissà che non sia un primo trampolino di lancio per nuovi grafici di videogiochi! Per stimolarvi abbiamo deciso d'iniziare con una rassegna di disegni fatti dai lettori americani. Ora non vi rimane che dimostrare ancora una volta la superiorità dell'Italian Style mandando le vostre opere d'arte all'indirizzo **PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma**; mandateci delle buone copie e ricordate che non ve le potremo restituire. Coloro che lavorano con il computer possono mandarci le immagini all'indirizzo e-mail: **playpres@uni.net**, ricordandosi di scrivere "Fan Art" nella riga del subject. E ora tutti a disegnare!



▲ Sean McGarity ha disegnato questa Felicia super-sexy. Per vedere altri suoi disegni andate al siti http://caravan.nomad.net/graph/index.html. Qui micia, micia, micia!

▶ Questo viene da Dwayne Lukasik di New York. Non è difficile immaginare a cosa pensa tutto il giorno.



▼ Robert DeJesus, l'inventore del nostro Chibi-Chan, ha pubblicato su Internet un album con i suoi lavori. Se volete vederne altri, oltre questo, andate a http://www.ninjadeath.com/aicandy/bob1.html

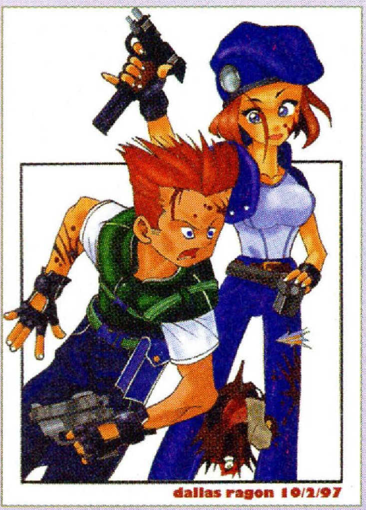




▲ Vanessa Adams ci sa fare! Guardatevi i suoi mitici disegni all'indirizzo http://eagle.co/~cadams/lex.htm.



◀ John Kin è uno dei migliori disegnatori che ci abbiano mai mandato materiale. Andate al sito http://playhouse.anime-manga.net/. Andatevi subito a collegare perché ne vale la pena.



▶ La nostra seconda immagine ispirata a *Resident Evil* ci viene inviata da Dallas Ragon. Se vi piace il suo stile andate su http://cannoonville.simplenet.com.



▲ Iam Kim ha fatto un gran bel lavoro nel suo sito http://genesis.maison-otaku.net

consolle mi riferisco al mitico *Tekken 3* della Namco (sì, qualche parolina in più!) e *Tomb Raider II* l'ultima avventura della splendida Laura Croft.
Più coraggio...osate!
In bocca al lupo ancora dal vostro lettore Alessio Bernardini. TARTAX.
P.S. Un ultimo favore vorrei chiedervi, ho comprato da pochissimo *Grand Theft Auto* e vorrei sapere tutti i trucchi, codici e segreti che si possono sapere al riguardo, chiedo forse troppo?

ALESSANDRO: I nostri hanno sempre la precedenza! Vai nella sezione Spaccacodici e troverai subito un po' di password per ravvivare Grand Theft Auto. A *Tekken 3* daremo tutto lo spazio che merita sul prossimo numero. Presto regaleremo la guida portatile a Tomb Raider II con la copertina disegnata da Hajime Sorayama, il famoso illustratore che disegna quelle donne robot super sexy.
Oltre alle informazioni sul gioco potrete trovare anche tutto ciò che avreste sempre voluto sapere su Lara Croft e non avete mai avuto occasione di chiedere.
Solo PSM vi da questi scoop!

Carissima redazione di PSM,
chi vi scrive è un ragazzo di tredici anni, ormai assuefatto dalla Play Station. Per prima cosa vi vorrei fare dei complimenti per la vostra rivista, è fantastica! Quando la comprai non credevo di poter trovare una rivista così ben fatta, infatti, oggi come oggi, il mercato è pieno di riviste-schifezze-sparacavolate, che non sanno cosa inventarsi per attirare un lettore.
VOI NO! Voi siete sinceri! Non ho trovato una virgola sbagliata nel vostro 1° numero, e spero davvero che voi continuate così. Vorrei fare i complimenti a Joe Madureira per la splendida copertina del primo numero. Naturalmente non tralascio voi redattori che già nel primo numero mi avete fatto innamorare di questa strafantastica rivista. Ma ora vorrei farvi alcune domande riguardo quel bel gioco che è Final Fantasy VII. Questo gioco è riuscito a darmi emozioni che nessun gioco mai mi aveva dato.
1 Ora sono al terzo CD ma non riesco ad avere la materia "Knights of Round", quale è il procedimento esatto per ottenerla?
2 Inoltre sono riuscito ad avere il "carob nut" ma come posso usarlo? (Ho provato a far accoppiare i Chorhobo con esso ma non è successo niente).
3 Oltre al "carob nut" ho sentito parlare dal Chachobo Sage, di uno "Zeio nut", dove si prende? Come si usa?
4 E' vero che sconfitto Sephirot e le Killer Machine, un vecchietto ci regala tutte le materie al massimo livello? Se sì, dove?
5 Aeris (sniff-sniff) resuscita dopo lo scontro con Sephirot (maledetto!)?
Confidando in una vostra risposta vi auguro un buon lavoro. Ma ricordatevi! Non smetterò mai di farvi i complimenti.

Ciao! Vostro "innamorato" lettore Giovanni (detto "Giò") Grassi. Latina
P.S. (vi prego rispondetemi!)
P.P.S. (lo speciale su *Resident Evil 2* è davvero FICO!)

CARLO: Grazie dei complimentoni... ma qualche piccolo errore c'era nel numero uno. In fase di stampa hanno confuso due foto nella sezione delle recensioni. Spero che tu e gli altri lettori ci perdonerete.
Entriamo ora nel mondo di FFVII per risolvere tutti i tuoi dubbi.

1 Devi andare nell'isola che si trova nell'angolo nord-est dell'area di gioco. Attenzione perché non è segnata dalla mappa. Il problema è che l'isola è circondata da montagne è può essere raggiunta solo usando un Chocobo Dorato. Per riuscire ad allevare questo tipo di Chocobo dovrai seguire i consigli della "Guida al perfetto allevatore di Chocobo" che presto pubblicheremo. Se invece hai già modo di raggiungere l'isola, allora non devi fare altro che entrare nella caverna che si trova ai margini della foresta.

2 Strano. Se scegli l'opzione per accoppiare i Chocobo, che è la terza tra quelle proposte dal guardiano della stalla, e gli dai un paio di carob nut dovresti far nascere un nuovo Chocobo.

3 Vai a nord est della Chocobo Farm. Ad un certo punto incontri un'isola lunga con una foresta. Atterra e cammina per la foresta finché non incontri un Goblin (un piccolo mostro con dei grandi guantoni). Ora usa l'abilità Steal per rubargli la Zeio Nut. Questa è necessaria per poter far nascere un Chocobo dorato.

4 Non vogliamo rovinarti la fine del gioco, ma possiamo dirti che non ci sono le materie al massimo livello. Ciao e facci sapere se riesci ad allevare un Chocobo Dorato; solo pochi veri campioni sono riusciti nell'impresa!

Gentile redazione della neo rivista PSM 100% indipendente Playstation,
dire che dopo le tantissime riviste che compro per le mie due bellissime console di cui posseggo (PSX e N64), concludo prima di iniziare: GRANDI !!!
Una rivista piena zeppa di notizie, ripeto zeppa e tutte concrete, meraviglioso! Almeno questa rivista si legge veramente e che notizie squisite date. Poi concordo con voi anche nei voti, non siete regaloni, quando il gioco non è bello il voto è bassa, BRAVI! Per essere sinceri ero diffidente rispetto a questa rivista, troppe... per curiosità o per altro (più che altro ero alla ricerca dei nuovo CHEAT) l'ho comprata e stati sicuri che la N°2 la comprerò subito.



Suggerimenti da darvi non li ho, è troppo tosta così e così dovete continuare. Gli spaccacodici devono essere sempre tanti e possibilmente recenti e non mancare mai all'appuntamento. Dato che sono sull'argomento in 4 riviste riportano CHEAT di C&C RED ALERT, ma non funzionano né a me né a decine dei miei amici, mi da proprio l'idea che ci sia sotto un bel PATATRAC generale. Potete informarvi un pochino meglio voi, caso mai se decideste di farci un bel regalo e di pubblicarli, potete prima provarli per vedere se funzionano anche a voi? Così si evita un nuovo ammattimento generale!
Pax Corpus è un gioco d'avventura, ci sono CHEAT per questo nuovo gioco? Lo potete un giorno recensire? Desidererei sapere la vostra critica (se possibile) per questo gioco.
Non ho altro da dire, speriamo che continuiate così, magari con qualche recensione in più... ma va BENE COSI'.

BRAVI E GRANDI.

A presto Luca Brogi.

CARLO: Ciao Luca, grazie per i complimenti. Ci ha fatto molto piacere vedere che hai notato la nostra severità nel dare i voti. Siamo fermamente convinti dell'importanza di non regalare voti a giochi che non se lo meritano. Centomila lire sono una bella cifra, spenderle per un gioco schifoso è veramente frustrante.
Ora veniamo ai tuoi quesiti: i trucchi di *Red Alert* li abbiamo pubblicati sul numero due si PSM. Noi testiamo ogni singolo trucco in modo da essere sicuri che funzionano. Infatti se hai visto il codice pubblicato il numero precedente, avrai potuto notare alcune foto che ti mostrano cosa succede se il codice è inserito bene.
Presto ci occuperemo di *Pax Corpus*, con recensione e strategie. Continua a seguirci!

Erborea redazione di PSM, (lo sappiamo che vi fate le canne e se non ci pubblicate lo saprà tutta Italia)
siamo due dodicenni (io ne ho quasi 13 NdDAVIDE), di nome Fabrizio e Davide, è l'ultimo che vi scrive visto che sono entrato nel mondo PSX da 1 anno mentre Fabbro se la deve comprare. Ci ha colpito molto il vostro n°1 e quindi noi abbiamo scritto e speriamo (vogliamo) essere pubblicati. Ma bando alle ciance e ciance alle bande (anche noi siamo come voi! Sniff! Fuma!) vorremo porgervi delle domende:

1 (Davide) Com'è secondo voi VIVA FOOTBALL della Virgin?

2 (Fabrizio) Secondo voi quali sono i picchiaduro e gli sparatutto migliori?

3 (Davide) Uscirà mai un GDR in italiano?

4 (Fabrizio) Che rischi può correre una PSX modificata se ci su usano giochi masterizzati?

5 (Davide) Ma a FFVII per battere i boss finali quanti HP devo avere (SU X GIU').

Da ora ci saranno solo quesiti (come parlo bene NdD) (non fare il buffone NdF) posti da entrambi:

6 Quando esce GRAN TURISMO per PSX-PAL? E WINNING ELEVEN III? Si chiamerà SSII?

7 Inserirete altri adesivi nel "magazine"?

8 E'meglio FIFA '98 o WORLD CUP '98?

9 MONSTER RANCHER uscirà per PSX-PAL?

10 Sempre per PSX-PAL, usciranno giochi fatti bene (non come DRAGON BALL GT NdR) sui MANGA JAPAN?
Per finire vorremo proporti un bel sondaggio:
A CHI DARESTE I VOSTRI OSCAR?
Ecco le nostre preferenze:
CALCIO: FIFA '98, ALTRI SPORT: NBA LIVE '98, NHL '98. RANCING GAME: GRANTURISMO F1 '97.
PLATFORM: CRASH BANDICOOT .
ADVENTURE: TOMB RAIDER 2.
PICCHIADURO: TEKKEN 2.
SPARATUTTO: G-POLICE (Non sappiamo se va bene).
CASA: NAMCO, SQUARE SOFT, PSYGNOSIS, EA.
PERSONAGGIO UOMO, DONNA, ANIMALE: CLAUD, SEPHIROT, LARA, TIFA, CRASH.
UN CIRICIAO DA DAVIDE "SEPHIROT" MANCINI E FABRIZIO "KUMA" ZACCARIA NAPOLI

CARLO: Vista l'incredibile quantità di domande passo subito alle risposte:

1 Il gioco dovrebbe uscire a fine mese. Non esprimiamo giudizi fino a quando non abbiamo provato la versione definitiva. Sarebbe troppo facile fare le recensioni sulle demo incomplete che ci arrivano in redazione.

2 *Tekken 3, Tobal 2, Dead or Alive, Soul Blade* e *Bushido Blade 2* sono sicuramente i picchiaduro migliori. Se per sparatutto intendi giochi stile "Doom" allora *Alien, Duke Nukem* e lo stesso *Doom* sono i migliori. Se invece intendevi i giochi con astronavi che sparano all'impazzata, allora la risposta e facile e categorica: *Einhander*!!!

3 Bella domanda. Visto la scarsa considerazione che ha la Sony per il pubblico italiano, non credo che verrà mai tradotto un gioco Square o Capcom. Il prossimo anno usciranno molti GDR, alcuni potrebbero essere importati in Italia da Halifax, BMG, e C.T.O. e allora aumentano le probabilità che vengano tradotti. Tieni d'occhio la rubrica Monitor per sapere in anteprima quando uscirà il primo GDR in Italiano.

4 Potrebbe essere posseduta dal demonio. In questo casa inizierà a sputare dischi per tutta la casa e cercherà di uccidervi. A parte questo nessuno.

5 Come minimo è meglio averne 6500, anche se la cosa più importante è avere le Materie più potenti organizzate nella giusta maniera. Provate un po' di combinazioni fino a trovare quella più adatta per eliminare i mostri della battaglia finale.

6 *Gran Turismo* esce il America il 12 maggio con 163 macchine da provare. In Italia se ne parlerà per dopo l'estate. Winning Eleven e si dovrebbe chiamare *International Super Star Soccer Deluxe* ed uscirà a settembre.

7 Certo!!!

8 Word Cup '98 promette molto bene (in poche parole: è meglio di Fifa), ma se avete già *Fifa 98* vi consiglio di aspettare la versione Italiana di *Winning Eleven III*.

9 Per ora non credo!

10 E' difficilissimo che vengano tradotti giochi sui cartoni animati Giapponesi. Vi promettiamo che faremo pressione su Sony ed altri importatori in modo da fargli distribuire la versione PAL di altri giochi Giapponesi decenti.
Purtroppo lo spazio della posta è poco per dare i nostri Oscar, ma l'idea ci piace! Ragazzi ci avete dato un'idea grandiosa, presto faremo un mega sondaggione per scoprire i gusti dei giocatori della PlayStation. Ciao Davide e Fabrizio, siete troppo forti! Fatevi risentire.

PS: I vostri codici ci sono stati utilissimi.

UN APPUNTAMENTO IMPERDIBILE!



32 PAGINE

1300 CODICI

PER 158 GIOCHI

TUTTO QUESTO GRATIS!!!

IL 18 GIUGNO IN EDICOLA

SOLO SU PSM 4!

ABBONATI!

SI'! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista **PSM Italia**.
Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di **L.76.000** invece di **L.94.800 !**



sconto 20%

NOME ______ COGNOME ______

VIA ______ CITTA' ______ CAP ______

100% INDIPENDENTE
IMPARZIALE
SENZA RIVALI !

Allegare in busta chiusa con la fotocopia del C.C. Postale N.22243000
intestato a SERVIZIO ARRETRATI EDIZIONI PLAY PRESS
Viale delle Milizie,34 00192 ROMA

PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO

NINTENDO 64

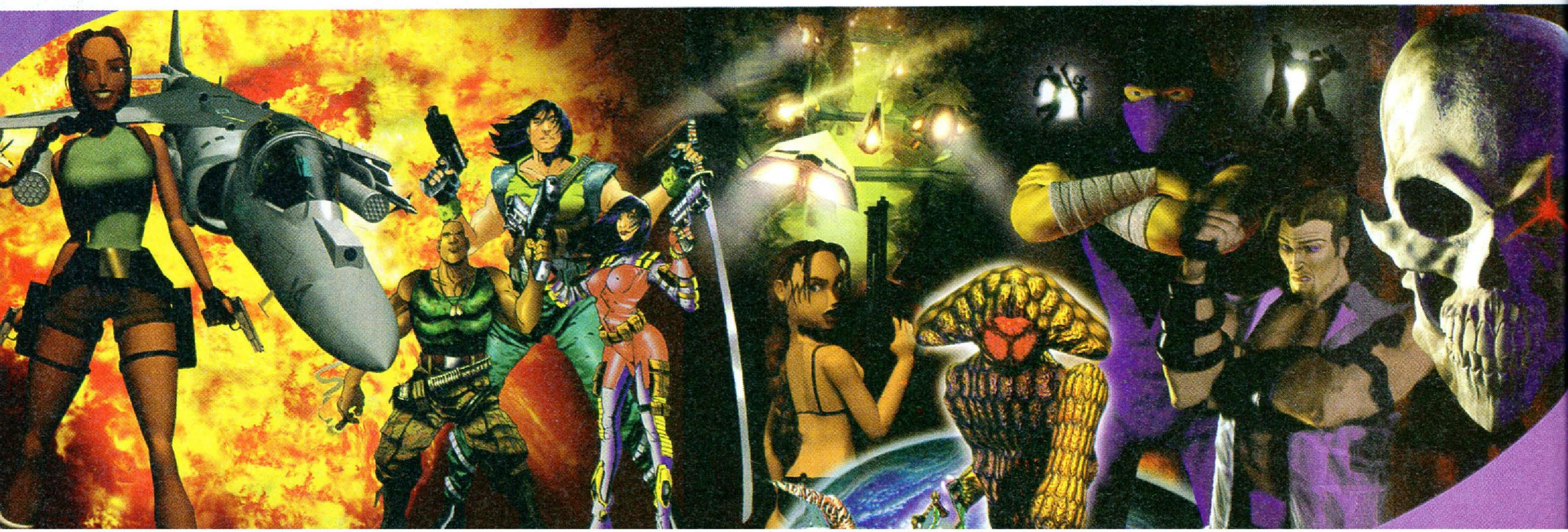
GiG ELECTRONICS

PLANET GAME

VIDEOGIOCHI CONSOLE & ACCESSORI
Sony Playstation - Nintendo 64 - Sega Saturn
Super Nintendo - Mega Drive - Game Boy - CD Rom - Game Gear
Roma - Via di Monteverde, 120 - Tel. 06/58233810
UNICA SEDE

PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO

PlayStation
SONY



IL PROSSIMO MESE SU PSM



Tekken 3: un Gioco da Urlo

E' Namco. E' Tekken 3. E' solo su PlayStation. Volete dire qualcos'altro? Se non state già sbavando allora non siete veri fanatici della PlayStation! Ricordate l'incredibile quantità di materiale che vi abbiamo fornito su Resident Evil 2? Allora forse sapete che cosa vi aspetta quando PSM mette le mani su un gioco come questo. Se perdete il prossimo numero potrete tranquillamente smettere di giocare ai videogames!

Gran Turismo



Il prossimo mese vi daremo la guida completa di Gran Turismo. Tutti i trucchi per scoprire le macchine nascoste. In più le caratteristiche tecniche delle macchine base e i segreti per scegliere le macchine e ottenere i migliori tempi.



Special Report: Arrivano i Giocattoli PlayStation!

Ci sono giocattoli ispirati a fumetti, a cartoni animati, a film. Si sono forse dimenticati del mondo dei videogiochi? La buona notizia è che i fabbricanti di giocattoli hanno capito che qui c'è un mercato potenzialmente inesplorato, pieno di maniaci completamente fusi che svuoterebbero il portafoglio per le ultime novità ispirate al loro videogioco preferito. Il prossimo mese vi daremo tutte le ultime informazioni sul mondo dei giocattoli ispirati a giochi della PlayStation; notizie calde direttamente dall'ultima fiera del giocattolo tenutasi in USA!

Non dimenticatevi di tutte le altre nostre prelibatezze:

- Le ultime novità su PlayStation
- I codici più caldi PlayStation
- I giochi di punta per la PlayStation

Proprio tutto quello che ha a che vedere con la PlayStation!

Ora SAPETE dove trovare i giochi per la PlayStation più nuovi, roba come:

- *Dead or Alive*
- *Wild 9*
- *Need for Speed*
- *The Unholy War*
- *Crime Killer*
- *Bio Freaks*

E molto altro!



MARKETPLACE

il posto giusto dove comprare, vendere o scambiare giochi, periferiche e qualsiasi altra cosa del mondo playstation

Avete vecchi titoli che non usate più e sono sommersi dalla polvere? O forse siete vittime di un regalo toppato da un volenteroso parente lontano? O forse andate in giro per negozi dicendo: "Mi hanno regalato questo, ma lo avevo già. Conoscete qualcuno disposto a prendere il gioco indietro?". Bene ecco il posto per voi dove fare un buon affare!

Se volete mandare gratuitamente un annuncio a PSM, dovete solo scrivere il vostro nome, indirizzo e/o E-mail; diteci se cercate, vendete o scambiate, più una breve descrizione di ciò che offrite o state disperatamente cercando. Non dimenticate di mettere "market place" come oggetto dell'E-mail. **PSM** non si assume nessuna responsabilità sulla qualità del materiale proposto.

Vendo
FINAL FANTASY VII versione americana, MOTO RACER, V RALLY e TOTAL NBA 97 zona Milano. **Giacomo** 0335-8353651
e-mail g.lovati@mi.flashnet.it

Vendo
volante con pedaliera "PERFORMER TURBO WHEEL". Compatibile con IBM-PC, NINTENDO SNES, SEGA GENESIS. Prezzo 70.000 trattabili. Per informazioni telefonare allo 081/8237450, chiedere di **Giovanni**.
Valido in Campania.

Vendo
i seguenti titoli per Playstation: ACTUA SOCCER 2, HERCULES, FORMULA 1 97, RASCAL, FIFA 98, tutti a L. 50000 come nuovi.
Telefonare a ore pasti a **Luca**
Tel. 051/6146795.

Vendo
per Sony Playstation i seguenti titoli: DRAGON BALL FINAL BOUT (jap) a L. 80000, DARKSTALKERS (pal) a L. 40000. Sono inoltre disposto a scambiarli con uno di questi titoli: TOBAL 2, SUIKODEN; COMMAND & CONQUER; THE KING OF FIGHTERS 96. Vendo inoltre game boy pocket a L. 60000 e la cartuccia TIN TIN IN TIBET a L. 30000. Cerco persone disposte a scambiare consigli e opinioni riguardo FINAL FANTASY VII.
Enzo 071/64019.

Cerco
per Playstation a prezzi ragionevoli i seguenti giochi:
RAYSTORM, MACHINE HUNTER, ONE, AGENT ARMSTRONG, METAL SLUG, NIGHTMARE CREATURES, DEATHTRAP DUNGEON, DIABLO, ARMOURED CORE, NCAA GAME BREAK'98, TENCHU, EINHANDER, BUST A MOVE 3, LEMMINGS FIRO AND KLAWD, FRONT MISSION 2, TACTIS OGRE, RASCAL, BREATH OF FIRE 3 e molti altri. Eventuali scambi.
Telefonare ore cena 071/880511 **Cristian**, annuncio sempre valido.

Spedite il tutto al seguente indirizzo:
PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34
00192 Roma
I navigatori Internet posso usare il nostro indirizzo di posta elettronica:
PLAYPRES@UNI.NET

Vendo e scambio
cd per ps-x: BLAST CHAMBER, DARK FORCE, TUNNEL B1, WWF, X2, ADIDAS POWER SOCCER, PANDEMONIUM, TWISTMETAL, KART DUEL, OLIMPIC GAMES, OLIMPIC SOCCER, 4-4-2, WARHAWK, HEXEN, CRITICOM, STREET FIGHTERS 2, KING'S FIELD, DARK STALKERS, FINAL FANTASY VII, VANDAL HERTS, LEGACY OF KAIN, ZERO DIVIDE X-COM 2, FADE TO BLACK, G-POLICE, BLACK DOWN. Inoltre vendo arretrati di riviste del settore. Tel 0187/494145 **Alex** ore pasti.

Vendo
Gameboy pocket nuovissimo + gioco a 70000 con imballi e garanzia per Playstation vendo non originali F1 97 e V-RALLY. Vendo inoltre originali: V-RALLY, F 197, FIFA 98, OVERBOARD, DIE HARD TRILOGY, Z, FIGHTING FORCE SUPER PUZZLE FIGHTER 2, WARHAMMER e una memory card da 120 blocchi. Eventuali scambi. Telefonare 071/880511 ore serali **Cristian**, annuncio sempre valido.

Scambio
per Playstaton versione PAL i giochi CROC LEGEND OF THE GOBBOS; PORCHE CHALLENGE; INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO possibilmente con: FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP; RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT (o RESIDENT EVIL 2); GRAND THEFT AUTO; FORMULA 1 '97; SMASH COURT TENNIS e altri.
Gabriele 041/5313751.

Cerco
per Playstation il videogioco BIOHAZARD. Per informazioni telefonare allo 0444/636628 e chiedere di **Carlo**.
Annuncio valido per Vicenza e provincia.

Compro
giochi per PlayStation di qualunque tipo..... inviare lista completa prezzata a **Filippo** c/o filovero@hotmail.com

Vendo/scambio
WING COMMANDER IV, AVVENTURA CON TRE DISCHI, FADE TO BLACK cerco MYST.
Valter 0874/63102.

Vendo
giochi per sony Playstation tra cui: TOMB RAIDER 2 mai usato, causa doppio regalo a (L. 85000), STREET FIGHTER ALPHA (L.35000), FIFA 97 (L. 30000), ADIDAS POWER SOCCER (L.25000), SOUL EDGE (DAP) (L. 45000), MOTORTOON GRAN PRIX 2 (Dap) con doppio cd per giocare in Link (L. 45000), TEKKEN (DAP) (L.30000) WARHAMMER (USA) (L. 2400000), DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 (DAP) (L. 35000), ecc. tutti in ottime condizioni. Ho a disposizione anche giochi per Nintendo 64 garantisco e pretendo Max serietà. Per informazione telefonare preferibilmente ore pasti allo 0577/935221 e chiedere di **Daniele**.

Vendo/scambio
i seguenti giochi per PSX versione Pal: TOBAL N°1 a £ 35000 + spese spedizione, MDK a £ 65000 + sp, STREET FIGTHER EX PLUS-A a £ 65000 + sp, DIE HARD TRILOGY a £ 45000 + sp, BUST-A-MOVE 2 a £ 35000 + sp, oppure tutto in blocco a £ 280000 + sp. Tel. 0368/3261908 chiedere di **Matteo**.

Vendo
o scambio i seguenti giochi Pal per Psx: TOMB RAIDER 2, RIDGE RACER, PANDEMONIUM 2. Ore pasti chiedere di **Mimmo** tel. 0991/7796422.

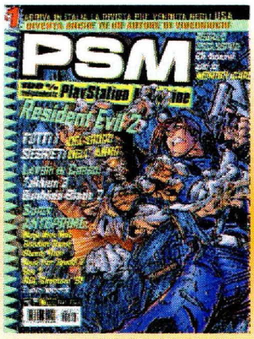
Vendo
i seguenti titoli per sega Mega drive: POWER DRIVE, LOTUS II R.E.C.S., SUPER MONACO GPII? DOUBLE CLUTCH, F1, e SUPER HANG ON. Vendo inoltre Jopad ad infrarossi ed adattatore Mega-Key. Telefonare allo: 0884/533762 e chiedere di **Filippo** o **Vincenzo**.

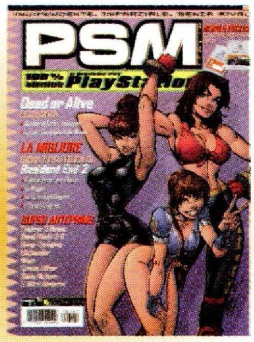
Vendo/scambio
cd per Ps-x: WINNING ELEVEN, PANDEMONIUM, TOTAL NBA 96, PIBAL, DRAGON BALL GT, HYPER TENNIS, MK3, VANDAL HERTS, G-POLICE, CRITICOM, TUNNEL. Inoltre cerco un'altra Ps-x per Link. Tel. 0347/2516784 **Alexander**.

Non Collezionare Buchi in Collezione

Per ricevere gli arretrati inviateci una richiesta specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 22243000 intestato a Edizioni PLAY PRESS - Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma. Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (7.900) le spese di spedizione pari a 5.000 fino a 3 albi, 10.000 per sei, 15.000 per più di sei albi.
Spedite tutto a PLAY PRESS PUBLISHING, Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.

PSM ITALIA
100 % indipendente — il Mensile per PlayStation



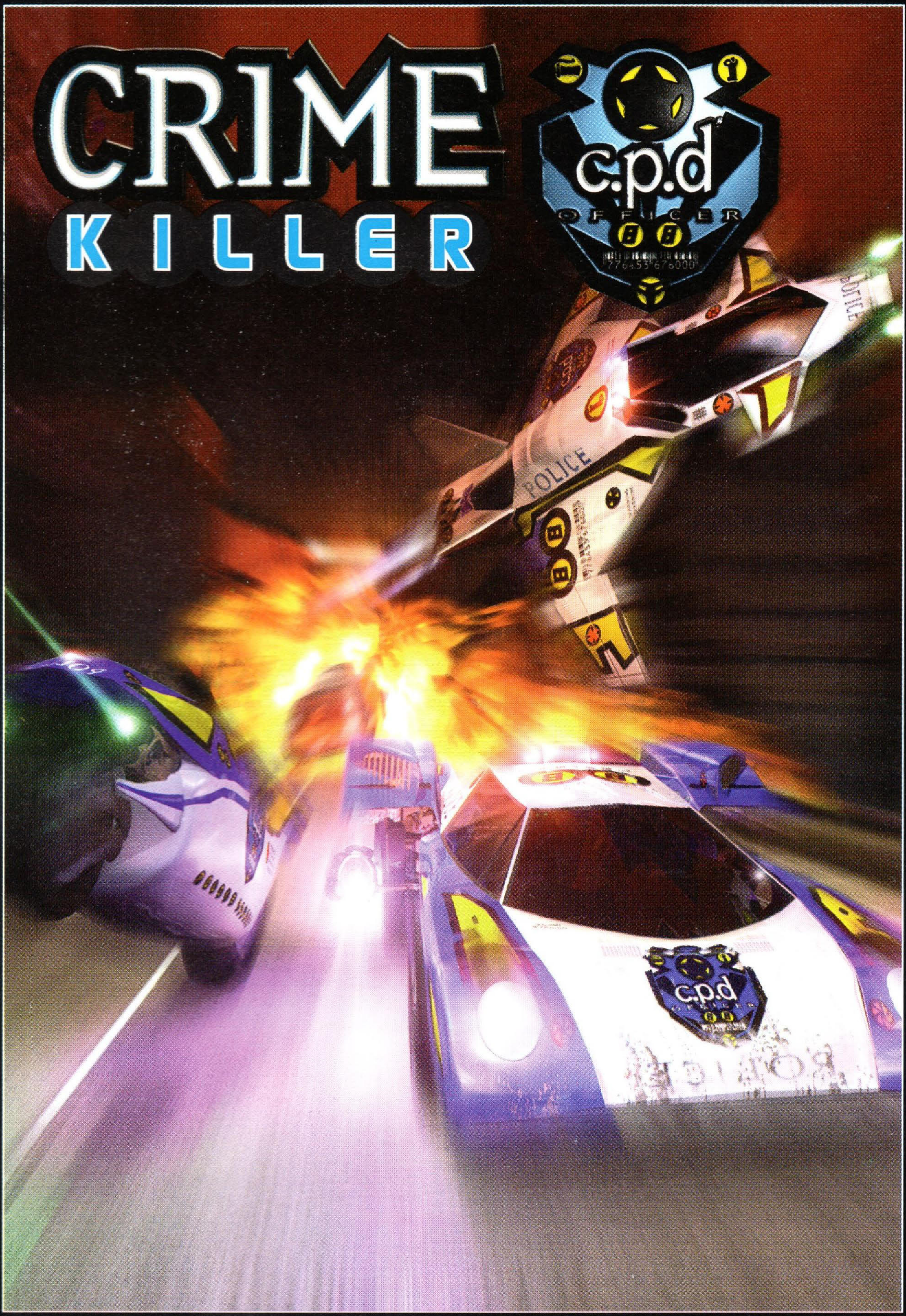


CONTENUTI N. 1
STRATEGIE: Final Fantasy VII, Armored Core, Star Wars, Crash Bandicot 2, Steel Reign
ANTEPRIME: Resident Evil 2, Bloody Roars, Z Gundam, Tekken 3, Gex 2, Newman/Hass Racing, Need for Speed 3, Mega Man Neo, Power Boat Racing, Pitfall 3D, Breath of Fire III, Riven, Monster Rancher, Youngblood, NBA Shotout '98, Diablo
RECENSIONI: Armoured Core, Auto Destruction, Bravo Air Racing, Dragon Ball GT, Front Mission Alternative, Ghost in the Shell, Nagano Winter Olympics, NBA in the Zone '98, One, Peak Performance, Ray Tracer, Real Robot Final Attack, Reel Fishing, Star Wars Master of Teras Skasi, Steel Reign, Street Fighter Collection, Tobal 2, Winning Eleven 3
TIP SLEEVES: Colony Wars, Cool Boarders 2

CONTENUTI N. 2
STRATEGIE: Resident Evil 2, Dead or Alive, Riven, Bloody Roar
ANTEPRIME: Dead or Alive, Crime Killer, Tomba, Gran Turismo, Ninja, Mega Man Nova, Reboot, Einhander, Running Wild, SaGa Frontier, Duke Nuken: A Time to Kill
RECENSIONI: X-Men Children of the Atom, Point Blank, Duke Nukem: Total Meltdown, Riven, Final Fantasy Tactics, Resident Evil 2, Bloody Roar, Monopoly, Klonoa, Bust-a-move 3dx, Bushido Blade, Clock Tower Maximum Force, Poy Poy, The Last Report











Interplay

PlayStation

MANUALE
IN ITALIANO

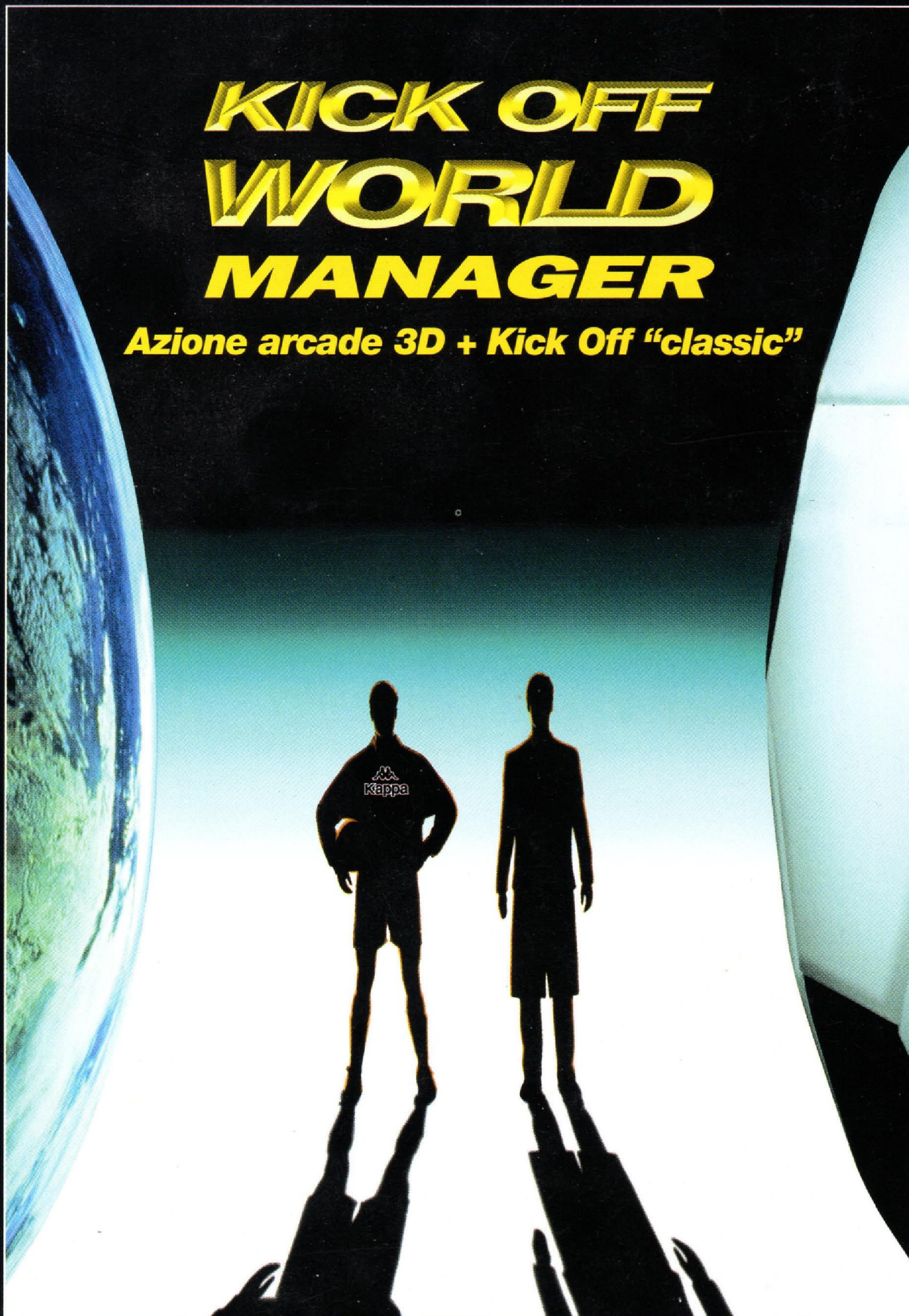
È il 2115 e tu sei un membro del Protettorato di Difesa.
Il tuo compito è di controllare le strade della città con tre potenti veicoli da guerra e completare una serie di missioni per combattere le organizzazioni criminali. Al tuo comando potrai trovare mezzi volanti, come il flyer, o su strada, come macchine o moto, ovviamente elaborate e doverosamente armate.
Il tuo compito non è solo quello di spazzare via il crimine dalle strade: è quello di restare vivo...

- **Ambientazioni in 3D reale, ognuna delle quali rappresenta un diverso settore della città da pattugliare**
- **Velocissimo: più di 60 frame per secondo di animazioni su schermo**
- **Disastri naturali come terremoti o eruzioni vulcaniche aggiungono spessore al gioco e garantiscono una grande longevità**

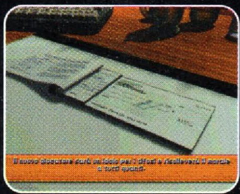
HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it



GESTIONE MANAGERIALE









ANCO

AZIONE ARCADE 3D







KICK OFF "CLASSIC"



PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

1998 ANCO. ALl right reserved.

IL CALCIOMERCATO HA APERTO LE PORTE A PLAYSTATION

- Finalmente un gioco di calcio dove l'azione 3D si combina con la gestione manageriale.
- Seleziona il tuo team tra i 450 disponibili, compresi quelli del campionato italiano con tutti i giocatori.
- Ogni squadra si muove secondo una particolare tattica di gioco, differente da squadra a squadra.
- Nella sezione manageriale potrai vendere e comprare giocatori come il vero Calciomercato.
- Gioca e divertiti con l'opzione multiplayer fino a 4 giocatori contemporaneamente.
- Grafica strabiliante: centinaia di poligoni su schermo per ogni giocatore!
- Partite di coppa del mondo, lega e di campionato tutte personalizzabili.
- Due modalità di gioco: moderno 3D e l'eslcusiva top-down view.
- Completamente in italiano con il commento a cura di Bruno Longhi.

In collaborazione con: DEEJAY NOLAN More than just a Helmet. + CALCIO Kappa

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it